3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



GAME SOFTWARE

电子游戏软件

vol.172
2006年01期
定价9.80元



随刊附送 电玩通&电击收藏 口袋06版典藏海报

抢眼看点

新进化形态

全新栏目：游戏铁板阵/超G女生/战国武将录/电玩产业论/对白/魂斗罗传说/百万殿堂/双周游戏秀

完全攻略

暗影刺猬/战神

口袋妖怪 不可思议的迷宫

特别策划

几多旋律 几多执着

精辟分析厂商理念 逻辑解读作品神髓

珍藏LEVEL5!

「星际游侠」最终回报道

电玩铁板烧

犯罪生涯 / 龙珠Z 舞空烈战

.hack//残片 / 半条命2

极品飞车 头号通缉

高达SEED 连合对ZAFT

新闻人物

专访任天堂绀野秀树

专题企划

口袋里的这一年

完全分解

Wi-Fi无线你的无限精彩 亲身体验NDS的网络世界

ISSN 1006-5032



TVGAME 综合情报志

●我们又长大了 ——翻开这期的时候，相信绝大多数人的想法都一样，2006年的《电软》能怎么样？当然，往后翻看就能找到我们的答案，但请别急着翻到下一页，因为在这里的一些絮叨还是免不了的。回到封面，新一年我们的主题就初步展现而来——《电软》长大了。我们的《电软》的更大，更高，更壮实。我们的《电软》将会承载更多的内容，更多的乐趣，并且在保证页码不变的情况下加入了更多的营养，每两周一次的文字碰撞，会带来更多精彩的文章。

●精心包容 ——是不是在封面上还看到了一些与众不同，像去年较少出现的掌机游戏题材封面，这次则成为了新年第一期的主题。当然,这并不是说《电软》在新一年会成为掌机游戏专刊，姊妹志《掌机迷》那边可不会干哦！（笑）不过，今年的《电软》的确会在包容性上更下一些功夫，各种专用游戏平台我们都不会错过。本期《口袋里的这一年》就是以掌机市场为选材并与2004年末时本刊内容相呼应的专题，同样在攻略方面被很多玩家津津乐道的“口袋妖怪 不可思议的迷宫”也顺理成章地划入了攻略重点。当然，新主机的内容也不会少，无论你拥有什么主机，希望咱们的《电软》都能带给你感兴趣的内容。

●那些个看点 ——就好像每一年春节晚会都会想尽办法为全国观众奉献上与去年完全不同的节目一样，新一年开始也是大部分杂志的调整高峰。《电软》今年的变化也非常让人期待，不只是各位读者，编辑部的一窝子人也在期待。享受着变化的过程，想象着读者的反应，无论结果如何,我们深信咱们都在朝着更好的方向前进。这一期开始，《电软》将有更多看点，不仅仅是咱们的特别策划，不仅仅是咱们的特色专栏，其他方面，也会有明显的变化。

●调查表中自由泳 ——如果说编辑们年底什么事情干得最多，应该是整理广大读者的调查表了吧。每期的回函数量已经堆成小山，更不要说将近一年来的全部翻找出来，这阵势，编辑们看了都想哭。想哭的原因一是感动于广大读者对杂志的热情支持，另一个是因为这么多调查表要到哪辈子才能整理完啊，尤其是一些对新一年杂志办刊方向有着举足轻重作用的重要回函，更是怠慢不得，非得是一张不落的看下来才行。这边刚刚忙活完一期杂志的工作，一箱调查表就堆上了办公桌，真是看得比打机做攻略都要辛苦。（笑）不过正是因为有了这么多为咱们出点子的热心读者，才能有越来越充实的杂志内容，想到这里，黑黑眼圈也就不算什么了。这年头谁还没戴过墨镜啊。

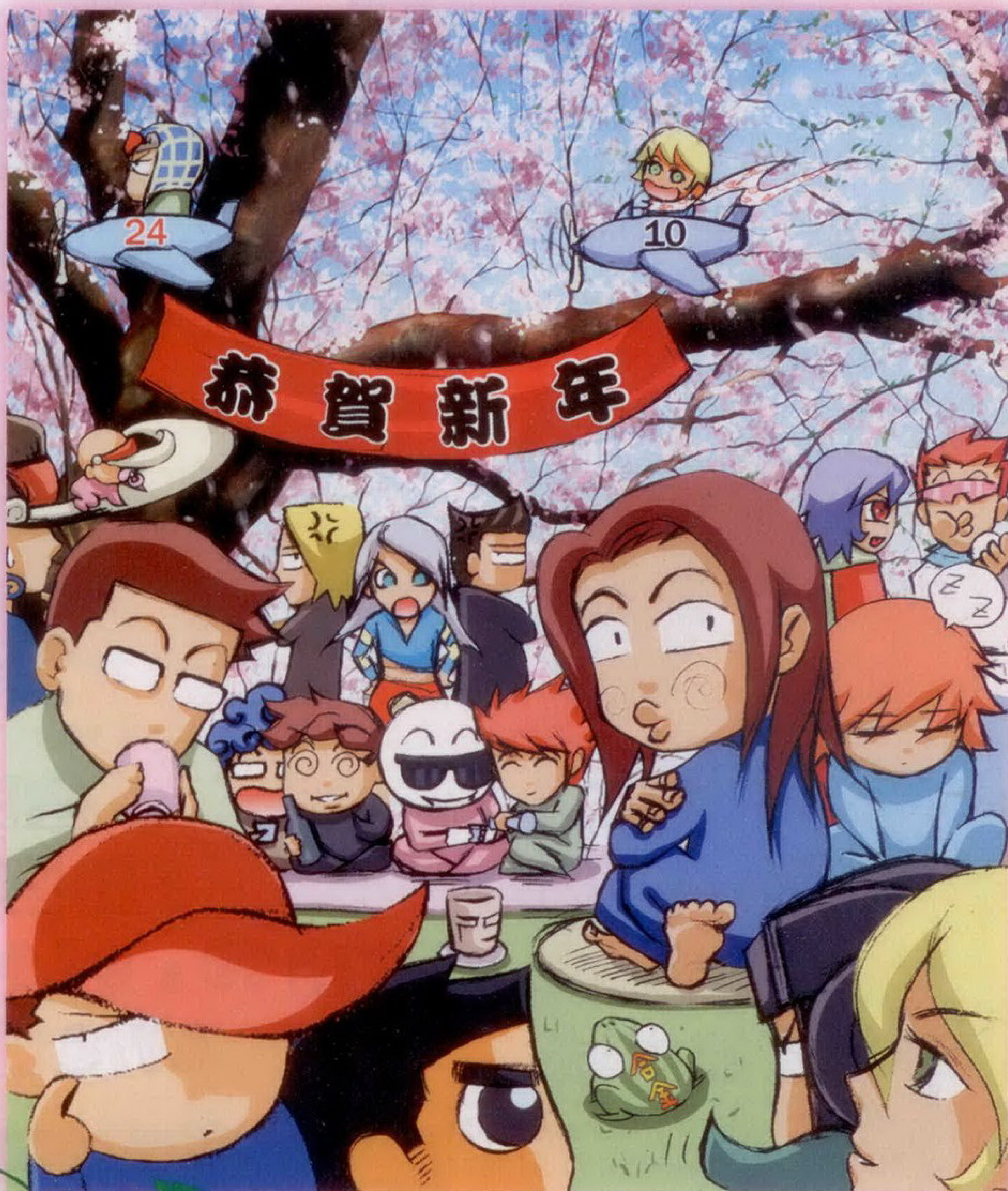
●正题 ——前面絮叨了这么多，终于要进入正题了。就如第一段所说的，“长大”的电软仅仅是本期初步的变化，更多细致的调整还在后面。新一年，咱们增添了不少更加有意思的内容，无论是趣味性还是实用性，都不差。「超G女生」栏目让我们把游戏乐趣更进一步地带入了女玩家的世界；「对白」栏目每期都会为广大读者记录下游戏中的感人情节和精彩对句；「百万殿堂」栏目让我们从日本最早诞生的百万软件开始一起了解销量王者们的经典设定；「魂斗罗传说」栏目则会把你不了解的魂斗罗故事以及关于魂斗罗的一切全部奉献给曾经在卡带中挥洒过热血青春的勇士们；「战国武将录」栏目会把战国时代的武将归天之前的秘史一一道来；「游戏铁板阵」栏目取代「编辑点评」将以更加详细更加丰富的评论带给广大读者；「双周游戏SHOW」栏目里收录最近两周市面上推出过的大部分游戏资讯，留意这个栏目,你不会错过任何一款值得收藏的游戏……除此以外，杂志中的各种小细节也都更加完善丰富，仔细留意的话，相信会有更多发现，新一年《电软》不会忽视任何一个值得用心去填充的角落。另外，全新面貌的《电玩通》以及广大读者欢迎的《电击收藏》从本期起也将开创更多亮眼新作，我们会把许多娱乐相关产品推荐到每个玩家的眼前，而且在随后的每一期杂志中，《电玩通》及《电击收藏》也将会以更有趣的方式和大家见面。

●意想不到的年头 ——除了以上这些，今年对于咱们，对于所有玩家来说，还会有很多意想不到。但无论业界如何风云变换，咱们的《电软》始终会站在游戏阵地的前沿，奉上惟一不变的“电软人”精神。

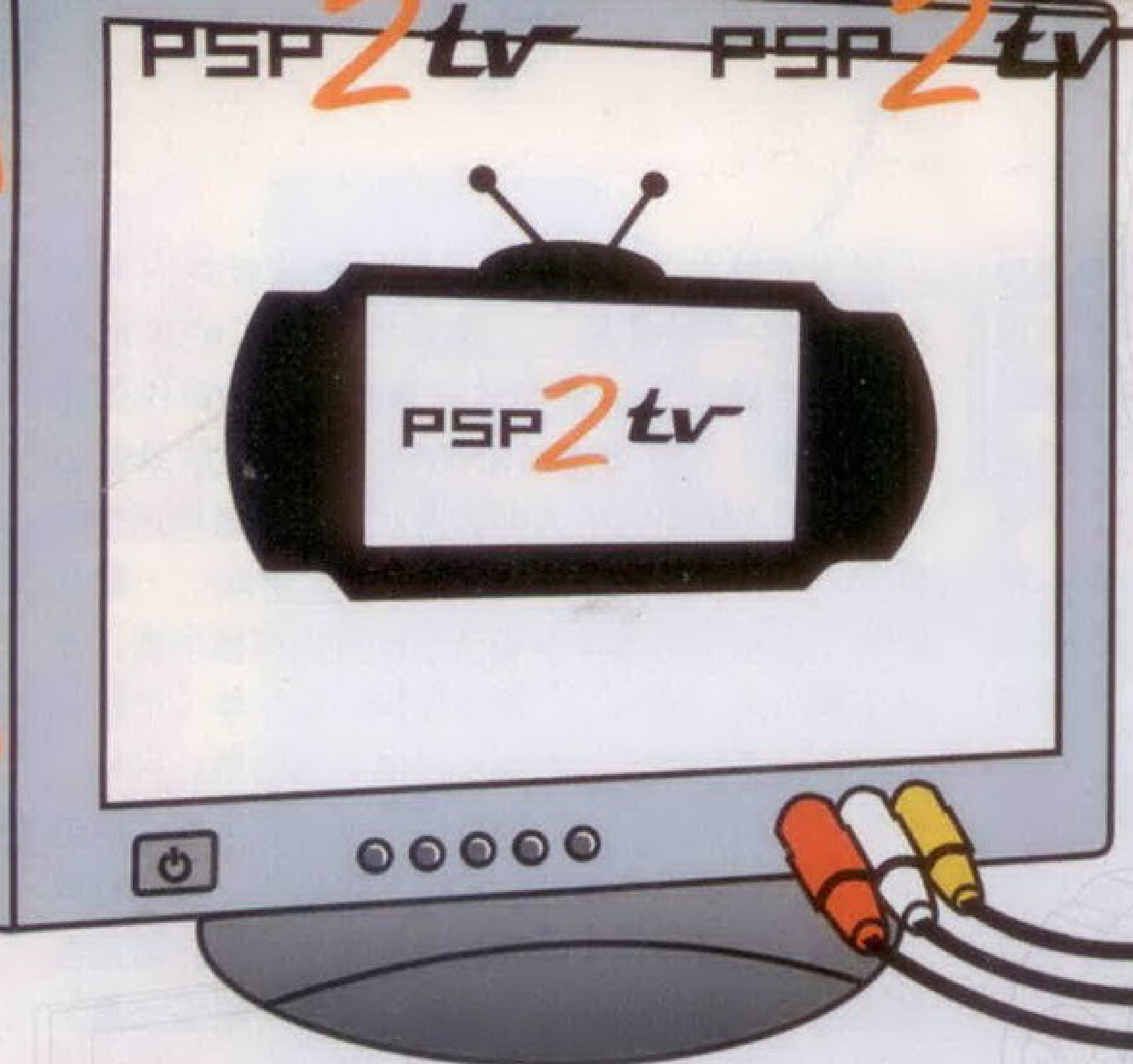
……

这会是精彩的一年。

咱们的《电软》在贰零零陆年会更加不同 带给你全新的游戏生活方式……………



新一年，《电软》大家族会时刻陪伴在大家身边，请与我们一起感受游戏世界的精彩。（风林）／祝大家在新的一年里积量变为质变，多多升级成功“转职”。（北斗）／新的一年，一切从新开始，我已经准备好体验这新的一年。（小沛）／you lift me high so I can touch the sky（唯夜）








TURBO
NORMAL
16:9
4:3
V L R
5V
S



资料

游戏推荐年龄分级制度(美国/日本)

美10岁以上 美13岁以上 美17岁以上 美18岁以上 美3岁以上 美全年龄 美审查预定

日12岁以上 日15岁以上 日18岁以上 日全年龄 日审查预定

Vol.172 2006/01

半月刊 每月一日十五日出版

创刊时间1994年 定价9.8元



封面主题「动物之森DS」



电击收藏 VCD

Vol.69期内容检索

时间	内容
03:18	梦幻之星 宇宙
05:30	无坚不裂 街头篮球V3
03:00	KOF ANOTHER DAY
10:00	使命召唤：红一纵队 最终攻坚战
02:20	前线任务 止战之殇
16:30	星际游侠访谈
12:30	魅力抢眼秀
02:30	游戏金曲 忍者神龟3

STAFF

主办单位 ■ 中国电子学会
社　　长 ■ 李志武
编辑出版 ■ 《电子游戏软件》杂志社
总　　编 ■ 黄昌星
付 总 编 ■ 杨 帆
执行主编 ■ 杨熠来
责任编辑 ■ 邹中林　魏希宁　乔沛
联系地址 ■ 北京61-66信箱
邮政编码 ■ 100061
编辑电话 ■ 010-64472729-412
电子邮件 ■ vgame@public.bta.net.cn
传　　真 ■ 010-64472184
邮购电话 ■ 010-64472177　64472180
广告电话 ■ 010-64472920
广告联系 ■ 佟 晨
广告电邮 ■ toc520@vip.sina.com
印　　厂 ■ 北京乾沣印刷有限公司
订　　阅 ■ 全国各地邮局
国内刊号 ■ CN11-3505/TP
国际刊号 ■ ISSN 1006-5032
邮发代号 ■ 82-648
广告许可 ■ 京西工商广字0055号
法律顾问 ■ 刘岩　北京康达律师事务所
官方主页 ■ www.vgame.cn
官方论坛 ■ www.magiczone.cn

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活



360岁末的精彩



↑搭配上液晶显示器的Xbox360看起来和一台外观新颖的电脑几乎没什么两样。而它超强的画面和网络设置能力，又远远超过了一般PC。

←比尔·盖茨已显苍老的脸在此刻笑得格外灿烂，而买到了第一台主机的玩家此时的心情一定是更加激动。高层人物亲临发售现场的做法虽不是盖茨的首创，但效果人所共知。

2005年11月22日0点，微软次世代主机Xbox360在北美正式上市。与以往新主机发售情况类似的是，本次依旧有无数的玩家在各个专卖店前排起了长队，而且为了给首发造势，比尔·盖茨也亲临发售现场。另外微软之前在沙漠中举办的上市庆典活动也将本次主机的发售气氛推至了顶点。不过除去让人兴奋的消息，本次新主机也有不少负面的新闻，例如出货量不足导致的价格被商家热炒，以及部分主机出现了花屏和死机的现象等。下面就让我们一起来看一下有关Xbox360在北美发售之后的一系列最新消息。

不夜的"Zero Hour"

上一次我们曾报道过，微软预定于美国加州的摩哈维沙漠举办Xbox360上市庆祝活动"Xbox360:Zero Hour"。当地时间20日19:00该活动正式在Palmdale机场中举行。由于活动场地是用来停放喷气式客机的大型机库，所以面积非常宽阔。这次活动一直持续到22日零点Xbox360上市为止，连续29个小时不间断。

参与这次活动的人共计约3300人，其中包括3000名通过网站报名登记的玩家，以及300名由微软特别邀请的贵宾。微软在现场设置了数百台的Xbox360试玩机，是历来展出中最多的一次，并且现场提供了所有与主机同步上市的18款首发游戏，甚至还有例如《死或生4》等多款近期预定发行的游戏。最后在临近结束时，微软用卡车运来了上千台Xbox360主机在现场发售，为庆祝活动落下了帷幕。

北美首发销售一空

北美当地时间11月22日零点，各大连锁游戏店与家电商城都在第一时间正式开始贩卖Xbox360主机。与以往相同，商店前再次出现了彻夜排队的人潮，许多热情的玩家搭起了帐篷或者是开着自己的房车等待，很多人都是两三天前就开始排队了。

为了给主机的首发活动造势宣传，微软首席执行官比尔·盖茨(Bill Gates)也亲临华盛顿州西雅图微软总部附近的"BEST BUY"连锁专卖店，当时店外已经聚集了大约500名排队的玩家，在主机正式开卖之前，盖茨首先是与在店外排队等候的热情玩家打招呼，并相互交谈对次世代主机的感想。在开卖前两小时盖茨进入店内，许多热情的玩家争相请他在Xbox360面板上签名留念，之后盖茨亲自上场进行《世界街头赛车3》的试玩展示。在22日零时正式开卖之后，盖茨亲自将Xbox360主机交给排在第一位的玩家Peter Freeman，据称，这名玩家从18日17:00起就开始在这里排队了，到拿到主机时已经等了整整3天半！当听到这位玩家的自我介绍并且盖茨与这名玩家合影留念时，现场响起一阵欢呼以示庆祝。



↑"沙漠庆典"与其说是展示不如说是微软炫耀财力的场所。



除了盖茨亲临现场外，微软家庭娱乐事业部全球行销发行部副总裁彼得·摩尔(PeterMoore)、日本Xbox事业本部长丸山嘉浩、微软游戏工作室总经理ShaneKim等Xbox事业高层领导也都出席了这次首发活动。目前全美各大卖场都已经陆续传出主机销售一空的消息，一方面可见销售状况十分良好，但另一方面，由于首发的主机出货量不明，这也可能暴露出了微软对市场需求准备不足的弱点。

既本次Xbox360在北美正式发售之后，12月1日和12月10日也相继会在欧洲和日本上市，但看到在北美出现的出货量不足现象，也难免让人担心欧洲和日本会有类似的问题。

热卖背后的尴尬

虽然Xbox360上市后的销售势头非常不错，但就市场研究公司iSupply最近得出的结论表示，微软每卖出一台Xbox360，至少亏损153美元。

目前售价为399美元的Xbox360，如果不包括营销和运输成本，仅微处理器等零件与制造成本的费用就高达552.27美元。根据iSupply分析，Xbox360采用的IBM处理器价格达106美元，其它IBM芯片与集成电路费用则共计340美元，包括ATI显示芯片与NEC内存芯片还有连结装置等零件总成本达141美元。而包装、无线网络、电力供应、信号线与其它操作手册又占去了一定的费用。此外，微软为开发Xbox360花费了120亿美元，同时为了抢先发布，微软还动用了波音747货机，将Xbox360从中国空运到美国。这一切高费用如果加负在索尼，或者是任天堂的头上，估计无异于灭顶之灾。

出货不足高价难寻

Xbox360的主机生产线是今年9月才正式运作的，并且由于初期生产线还不成熟，良品率有待提高，所以在短短90天的时间根本不足以应付庞大的北美游戏市场，更不要说其他国家和地区了。从目前的订购状况来看，中国国内也仅仅只有几十台而已。其价格都被炒到5000元以上，更有标价16000元人民币的主机加18款游戏套装！

Xbox360的高价难寻当然不仅表现在中国玩家的身上，在美国易趣网站更有许多抢到首发主机的玩家上网倒卖，普遍价格都在760美元左右。据称，11月22日参与主机北美首发的4500家游戏零售店，当天平均每家零售店都有着上百位的玩家在店前排队等候，但其实每一家店仅有数十台的配额而已，能顺利购买到主机的玩家不到总数的20%，甚至在前期预约的玩家也不能如期拿到主机。目前主机的价格已经基本脱离了原先的定位，除非等到其在欧洲和日本上市之后，价格才可能回到正轨。

EA公布两款中文游戏

EA台湾分公司于11月25日举办了Xbox360中文化游戏体验会，会中宣布将于微软Xbox360主机在台湾省上市时，同步推出7款游戏，其中包括2款中文化作品，让台湾玩家在第一时间内享受到没有语言隔阂的游戏作品。

在Xbox360于北美上市时，EA已经随主机同步推出了5款游戏，分别为《FIFA06》、《美式足球联盟06》、《NBA06》、《极品飞车 最高通缉》、《泰戈尔伍兹06》。本次EA台湾分公司宣布的7款游戏，其中并包含两款台湾地区畅销的系列作《极品飞车 最高通缉》与《美式足球联盟06》的中文化版本，这也是两系列首次在家用机上推出中文作品。体验会现场设置了两台Xbox360主机，搭配大尺寸的宽屏高分辨率电视，让与会媒体实际体验这两款开发中的中文Xbox360游戏。

本次所体验的两款游戏借助新一代Xbox360主机强大的硬件机能，都支持720p的高分辨率输出。另外游戏中包括角色、场景、贴图、光线、特效等部分，都有着长足的进步。游戏的制作过程同样也使用了许多先进的技术，像是在《极品飞车 最高通缉》的制作过程中，各种名车都是以激光立体扫描的方式来完整地取样到游戏中，除了主要车体之外，连细部的轮圈等也都被完整地刻画出来，以满足爱车玩家挑剔的眼光。

由于这两款游戏目前都已经在北美地区发行，因此本次提供试玩的游戏，其内容部分基本上已与正式版没有两样，文字部分也都已经完全中文化，游玩的过程中一切正常顺畅，显示出游戏相当高的完成度。至于发售日与价格方面，EA表示这需要台湾微软的配合，目前还无法公布。

一虽然EA公开的中文游戏只有两款，不过事实证明，部分外文游戏中也包含了中文选项。

中国玩家的梦想

↓EA为台湾省带来7款游戏，可见其对中国市场越来越重视了。

EA率先垂青中国市场
两款中文大作成为献礼

新游戏取消分区限制？

之前微软曾宣布Xbox360将采取区码加密来限制各地区不同文化游戏的流通。但就目前的情况看这一区码限制将可能不在所有的Xbox360游戏上出现，据称部分日版Xbox360主机就可以运行Xbox360的美版游戏。也就是说该部分Xbox360游戏极有可能为全区码。现在已经被CVG确认为全区码的游戏有：《使命召唤2》、《背罪者 罪恶起源》、《枪手》以及《托尼霍克滑板 美国精神》。

除了部分游戏可能会取消区码限制的消息，最近更有新闻称Xbox360可能会直接运行盗版的Xbox游戏。经部分购买了精简版主机的玩家测试，当把正版Xbox软件放入主机后，屏幕会出现"此光盘为Xbox格式，没有硬盘将无法支持"的提示，而将盗版软件放入之后，主机的提示竟然完全一样。看来微软这次真的难逃匆忙赶工的嫌疑了，就连最基本的防盗版措施也出现了纰漏。

Xbox360在台湾省的动作

为庆祝Xbox在台湾省推出三周年，以及次世代主机Xbox360在北美地区上市，台湾微软特别开展了与知名电玩网站巴哈姆特合作举办的台湾首批Xbox360玩家活动，招募游戏达人，成为Xbox360官方情报站"Xbox360达人情报站"的限量会员。



"Xbox360达人情报站"是由微软所设立的Xbox360情报提供与交流网站，成员预计将包括来自台湾、香港、韩国以及新加坡的新闻工作者、玩家以及游戏经销商等。凡成为会员的玩家，将可以在Xbox360达人情报站中获得第一手的情报，包括主机与游戏的最新介绍、画面与影片等，以及获得参与相关试玩活动的资格。活动时间自即日起至12月7日截止，想要参与的玩家们只要依照活动网页指示，写下自己对于Xbox新闻、游戏以及Xbox360主机的心得感想留言，即可参与评选。

微软将于12月15日前选出限量会员，入选者除了可以加入Xbox360达人情报站、获得第一手信息以及参与交流活动之外，还有机会获得原厂提供的Xbox360独家外围赠品礼盒，内容包括特制的Xbox360运动衫、马克杯、手机吊饰、吊带、背包、海滩鞋、靠枕等丰富的礼品。

日本开始Xbox360上市倒计时

日本微软于11月28日在日本札幌、名古屋、大阪、福冈这4座城市中设置了许多超大型的Xbox360展示模型为主机的发售进行宣传。



←EA高层在谈到进军亚洲市场时表示非常重视中国的玩家，并且提出了今后的发展方案。

该超大型Xbox360展示模型，高约4米，完全仿照直立的Xbox360主机造型所制作，并配有65英寸的大型屏幕，用来播放各种Xbox360游戏的展示影片，屏幕下方则是展示各种不同样式主机面板的展示柜，一旁还有巨大的Xbox360手柄模型。

该模型自11月28日起展示到12月18日为止，目的是为12月10日的Xbox360日本上市进行宣传。目前Xbox360预定12月10日在日本推出，定价39795日元(含税)。

微软将于日本设置大型360展示模型

原定将随北美Xbox360主机首发的《死或生4》却莫名奇妙地从游戏名单中消失，这已经让不少购买主机的美国玩家感到失望。现在，延期的消息不只在美国，在日本，该作也将错过与主机首发，而宣布延期一周。也就是美版《死或生4》定为12月14日，日版定为12月17日。

此次延期官方的理由为，出现预料以外问题需要调整。作为Xbox360主机上最受关注的游戏之一，《死或生4》肩负着在主机发售前期拉动人气的艰巨任务。其在游戏内容和品质方面当然不敢有半点马虎，每一处细节都会充分发挥Xbox360的硬件机能，以前系统上的缺陷也会得到改善。换装系统在本作中无疑更是强化的重点，每位角色的服装将不只有十几套，玩家通过XboxLive将可以下载到更多的服装。

《死或生4》的延期对Xbox360在日本首发估计会有一定的影响，原本首发的游戏就只有7款，而现在又少了一款，使得软件阵容略显单薄。不过好在只延期一周，相信只要游戏的品质得到保障，多等一周也是值得的。

《死或生4》美日版同时延期

眼看Xbox360于日本上市在即，微软于是便在东京涩谷的SHIBUYA TSUTAYA连锁店举办了一场名为"SHIBUYA TSUTAYA Xbox 360发售倒计时"的活动。先前SHIBUYA TSUTAYA也曾举办过诸如《勇者斗恶龙》、《最终幻想》等游戏软件以及PSP等主机硬件的上市倒计时仪式，本次则是轮到Xbox360在这里唱主角。

为配合Xbox360日本地区的上市，微软将于SHIBUYA TSUTAYA的一楼设置特别卖场，于12月10日上午6:45起举行Xbox360上市倒数仪式活动，并于7:00正式开卖，活动将持续到8:30为止，凡是参与活动的玩家，都有机会可获得特制徽章组合等各种奖品。

根据日本Xbox事业部本部长丸山嘉浩接受媒体采访时表示，Xbox360将于日本进行大规模的宣传，投入包括电视广告、杂志广告、大型幕布与招牌看板在内的多渠道宣传，让年龄在20到30岁的游戏消费群体能频繁地接触到Xbox360的相关信息。

部分主机出现瑕疵

正当Xbox360火爆登陆北美市场的时候，有关首批主机的负面新闻却接踵而来，其中最为头痛的就是主机的瑕疵问题。目前国外玩家都普遍反映Xbox360在正常操作中会无故出现死机或花屏现象，主要表现为开机时突然停顿在LOGO画面、游戏过程中无故黑屏、或突然花屏，甚至有时候还会显示错误画面，提示重新启动机器等现象。

对此，微软负责人公开表示以上仅为极少数现象，也可能是由于操作上的不当所造成的，并且微软承诺对于存在问题的主机，会尽快与玩家联系并免费更换一台全新的机器。虽然微软解决事情的态度很好，不过出现了这样的问题，不能不让人怀疑这是微软为了赶工而造成产品质量降低。



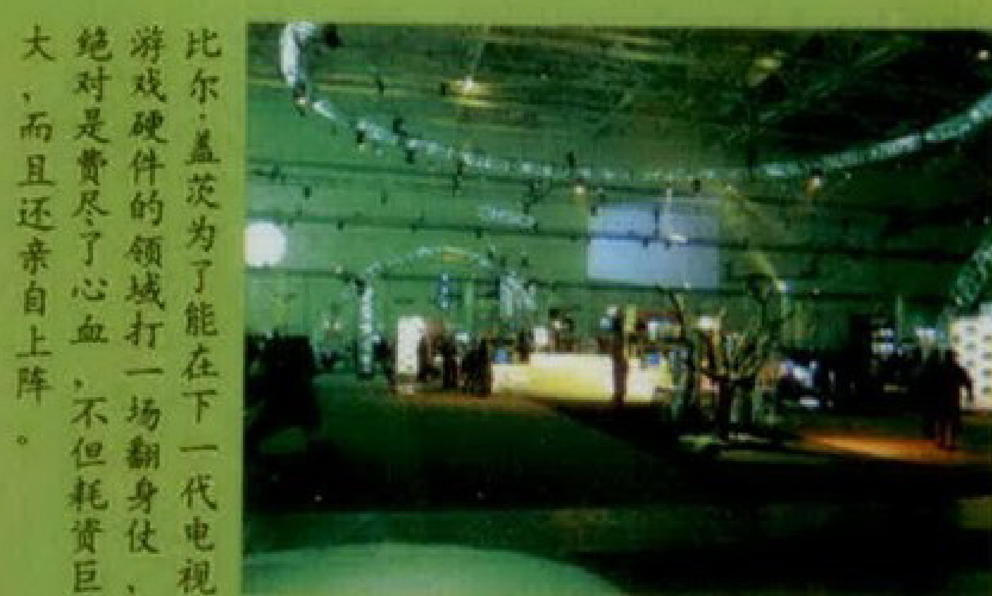
360出现质量问题，不幸应了索尼之前对它只看时间不重品质的评价。



↑这次的发售庆典所选择的场所绝对不亚于其他大型的展会，这里原本是停放喷气式客机的仓库，而今却用来作为Xbox360的展示大厅。我们只能说微软在这方面很舍得花钱，并且这也是微软的优势所在，至于其真正在宣传推广上起到的效果自然也是其他低成本手段所不能比拟的。



比尔·盖茨为了能在下一代电视游戏硬件的领域打一场翻身仗，绝对是费尽了心血，不但耗资巨大，而且还亲自上阵。







新世代的诱惑
——写在 Xbox360 发售之际

在一堆堆的帐篷和人为的喧哗之中，Xbox360终于发售了。新世代、HDTV、HDMI……这些名词原本仿佛离我们很远，可是忽然在一夜之间，它们都近得触手可及，快得让人没有准备。桌子上的白色主机和墙上的液晶电视显得熟悉而又陌生，而柜子里那些花花绿绿的光盘盒又似乎提醒着自己现行主机的光彩依旧——游戏史的新一页就这么翻开了么？我们应该是激动？兴奋？或者更加迷茫？

新一代主机开始以对应HDTV的基准为卖点，却在不少人的心中产生了一种巨大的失落感——这种感觉实际上在Xbox到来之后便已一天天变得强烈，以至于到今天影响了后续主机在他们心中的地位。在这些玩家看来，传统电视的朦胧是以牺牲清晰度为代价换来了隔雾看花般的美丽，而这种追求色彩的浓烈到了极致并且伴有柔光效果的华丽，似乎是区别电视与PC游戏的最佳标准。然而这一切在高清晰度电视前面都荡然无存了，人们搞不清楚新世代电视游戏在高清晰度的幌子下会带来什么特别的乐趣：实际上，你完全可以把PC接上HDTV，然后通过USB端口，使用PS2或者Xbox甚至XB360的手柄来操纵——最起码，在360首发的那一大堆货色里，有超过一半的作品不必等待主机的降临可以用这种方法来体验。这不由得不让人感触：电视游戏究竟还有存在的必要么？我们买新世代主机的意义，只是为了那几个暂时不会移植到PC上的游戏么？

360的风扇在呜呜地响着，这声音比便携式电脑还要吵闹得多，甚至可能算得上是有史以来电视游戏主机的噪音之最，以至于玩家需要把游戏音量开响来掩盖——说到游戏，总体来看，虽然挟着史上最强首发阵容的威势，那些质量参差不齐的作品还是对玩家或多或少产生了一些相反的影响，尤其是从个人电脑平台上移植过来的游戏更是如此。它们在填补数量空缺的时候，用一种近乎粗鲁的方式直接暴露了新主机在机能上的软肋，这些游戏让很多人觉得Xbox360不过就是幻影或者盛大盒子的一个微软牌翻版而已，而且甚至可能还略有不足。受众产生错觉并不奇怪，MS的主机本身就因它的制造者而容易让人产生联想，而新主机和那些移植作品在HDTV上的表现，实在与玩家们耳熟能详的PC游戏截图无甚区别。

事实上，我们很难去责怪MS没有尽心尽力：主机上市的同时便能玩到Kameo、Perfect Dark Zero这样质量的作品，在历史上还不多见。Dreamcast是直到Soul Calibur出现后才奠定了次世代画面的标准，Playstation2则一直等到了鬼武者来临。前几代主机首发时罕有能兼顾游戏性与画面的作品，但360在这方面其实已经做得不错。问题在于，类似东西我们已经见得太多，而基本上，局限于目前技术条件下的所谓“极致画面”也正是如此，即便PS3现在推出并且附有NFS或者COD2，也不会比360版的同作有多少差异。

关键的一点在于，大多数的人还是在以传统电视游戏系统的眼光来看待新世代的主机：画面，只有画面，这似乎应该是机能提高的最典型表现方式，但360带给玩家的感觉却是这方面提升还“远远不够”，新世代主机的发售似乎并没能带来多少冲击。

电视游戏发展到今天，以目前的民用硬件和软件开发水平来衡量，一台售价不超过300美元的需要接驳电视来显示的主机，很难在画面上再有让世人惊叹的表现——哪怕600美元的主机也是一样，除非它使用的是火星科技。显然的，游戏机的发展随着PS2、Xbox的出现达到顶峰之后，已经遭遇到了一个瓶颈，几乎所有的游戏类型都被开发殆尽，几乎所有的CG技术都已用到极限，平台本身的能力已经足够应付绝大多数地球人的日常需要，唯一的突破便是对传统游戏方式的改变。关于这一点，由于任天堂大张旗鼓的宣传，大多数人的注意力都集中在了革命身上。但以为只有革命出现才能改变游戏方式的想法是错误的，如果说，任天堂试图通过革命来彻底革命，以“物理”的方式来改变游戏方法的话，那么微软就是在以一种潜移默化的方式，用玩家能够接受的方式，悄悄地对他们的行为和习惯进行“和平演变”。这种方式就是Xbox Live，把电视游戏从个人活动拓展到网络化的群体游戏体验。当然，比尔的最终目标更为远大，那就是包含一切的www.live.com，而这一切改变在今时今日——确切地说从Xbox主机诞生的那天起，便已经开始了。

Xbox360是诱导所有玩家进入Live世界的台阶，它以新世代电视游戏主机的面目出现，却并不仅限于此。在微软的计划里，绝大多数（如果可能的话，是所有）360的买家都将通过网络串接在一起，并牢牢依附在Live世界中。实际上，这个思路同任天堂的革命有异曲同工之妙，我们甚至可以用电影Matrix的世界观来解释两者之间的联系：革命为身处Matrix的人类实体提供虚拟的行为体验，而Live则为他们提供存在的虚拟世界和联系。如果不是当初山内溥拒绝了比尔过于苛刻收购的条件，这一切还真的很有可能发生，只是这世上很少有这么完美的结局而已——有点扯远了。

从这个角度回过头来看，就不难理解微软的所作所为究竟是为了什么。既然是进入Live世界的平台，从普及量的需求出发，Xbox360本身就不可能过于昂贵，偏重于网络体验的主机也就更重视架构整体的平衡而不是追求极致（更何况以目前的开发力和成本来说，极致对绝大多数开发商都是镜花水月）。

360所支持的Xbox Live，从外表上来看似乎与前代相差不多，但内涵已有了很大的变化。在微软颁布的针对软件开发商的硬件技术规范中，有不少是对网络的强制要求。每一款游戏或多或少都要求能对应Live，哪怕是最起码的Ranking或者积分。这样，玩家在现实世界中购买和进行游戏的行为本身，也就构成了虚拟世界行为



北美首批XB360出货不足40万台

虽然Xbox360已经在北美上市，不过大家明显感觉到似乎微软并没有完全为首发做好货源准备。日前据USA Today的报导，北美地区的Xbox360主机首批出货量仅为30到40万台。

11月22日零时起于北美各地正式推出的Xbox360主机引起了市场的强烈反响，发售当天大多数销售渠道就已经将存货销售一空，甚至连事先预购的订单都未能满足，各拍卖网站的价格也因此疯狂攀升。据独立研究机构American Technology Research的分析师P.J. McNealy预估，北美地区首批出货的Xbox360主机数量不可能超过40万台。不过他同时认为微软应该有能力在主机上市时就卖出上百万台，只是因为供货出现问题的关系所以没能达成这个目标。

另外，现在人们议论纷纷的Xbox360主机出现故障的消息，微软方面则表示一般新推出的电子产品，其预期的故障率大多为3%到5%左右，而Xbox360的故障比例实际上比这个数值要低。所以外界所传闻的情况其实是极少见的个例。

由于Xbox360采取全球三大市场同步发行的策略，因此对于主机的供货需求将比以往更加严峻，目前微软并未公布北美地区首批出货数量的官方数据，仅宣布了将在发售后90天内卖出300万台的目标。







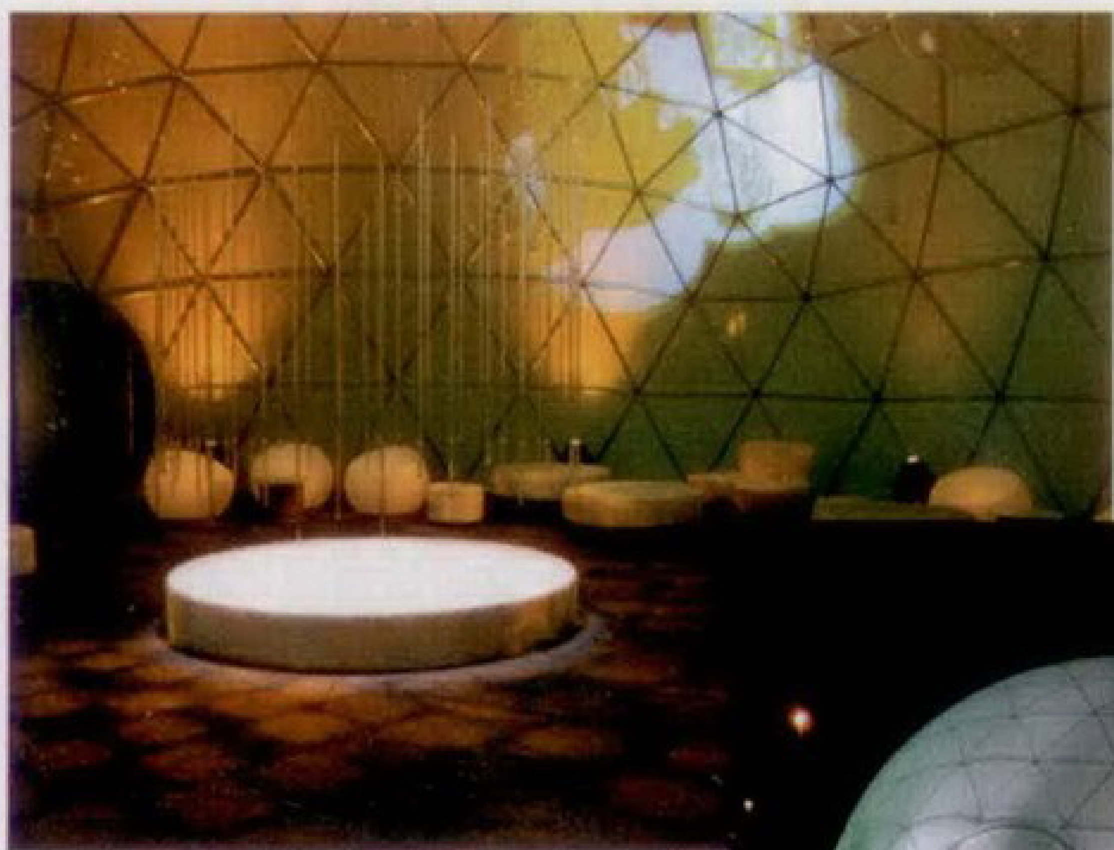
←北美玩家的热情让寒冷的冬天也温暖了很多，店员们几乎要忙不过来了。不过面对数百名焦急等待购买的玩家，每个店中仅有的几十台Xbox360恐怕要让很多人失望了。

出货量不足的危机

Xbox360主机出货不足，最高兴的应该是索尼，而最难过的当然是无数热心的玩家。这样的失误对于微软来说更是不小的打击，因为这证明先前索尼的一些猜测都得到了印证，微软在人们心目中的形象自然大受打击。当初DC的出货不足就给了世嘉当头棒喝，如今微软虽然提前发售Xbox360，不过如此仓促地进入市场，究竟会不会反而形成了一个玩家对微软的信任危机呢?

的一部分，然后再通过唯一的玩家Tag，把自身映射到虚拟世界中，以此来推动现实和虚拟世界之间的联动，这实际上是一个极为巧妙而精密的设计。

如果说Live提供了整个虚拟世界的骨架，那么每一个开发商为自己游戏所制作的网络大堂则是构成这个虚拟世界的基本元素，玩家可以在之间自由地穿梭移动，就如同现实世界里穿行于不同的城市一般，找到不同的朋友，经历不同的体验。而随着游戏不断的发售，虚拟的城市也越来越多，整个Live世界的规模也越来越大，越来越繁荣，玩家可探寻和冒险的空间也越来越广阔，这一切本身便如同一个虚拟世界的游戏，并且都是通过Xbox360和Live来实现的。



这种设计思路给玩家和开发商都带来了近乎无限的可能性和全新的体验。尤其对于开发商来说，在这个平台上，他们无须再执著于追求声光效果的极致，而可以把更多的精力放在开发自由而丰富的网络功能上，这样不但可以体现出自身的设计能力，而且所涉及到的资金压力不大，即便是初出茅庐的小公司也完全可以应付过来，加上微软一贯完备的技术支持，游戏的开发成本被控制在了可以接受的范围内。这也是为何日本厂商此次对微软频频示好，并且对360所对应的Xbox Live赞不绝口的原因——当然银弹的作用也是明显的，这点并不能完全排斥在外。

历史上还没有一家网络游戏公司能够以自己的平台一统天下所有的网游，甚至有很多MMO运营商连自己的所有产品也没法统一起来。而微软并未真正涉足MMO，但Xbox Live和360却轻而易举地完成了前人没有做到的这些事，至少所有将推出360版本的作品都将被其“一网打尽”，无论是不是MMO。

革命对游戏方式的改变将会遇到地心引力对人类耐力和体力的挑战，而微软的Live世界也并非尽善尽美，它所面对的主要问题是网络带宽和数据传送速度的局限。体验过前代Xbox Live的国内玩家应该有这样的经历，去美国或欧洲的服务器不啻于一场噩梦，即便是联接日本或者香港的玩家也要寄希望于人品。微软不是ISP，虽然它正打算把AOL纳入囊中。何况Live所面对的将是全球化的业务，比尔盖茨的美元再多，也不可能买断全世界所有的主干网，因此如何在现有条件下较好地解决LAG问题就是Live乃至于360成败的关键，想象一下，怕是没有人会喜欢呆在动辄便要replug的Matrix之中，无论它所展示出来的世界有多么诱人。

MS目前的策略主要是致力于发展大区域网络，然后再考虑大区域网络之间的互通互联问题。所谓大区域的划分除了地域要素之外还有一个语言概念，而有关调查也显示出语言是网络交流最主要的障碍之一，绝大多数的网络用户仍然希望与持本地语言的用户进行交流。因此，微软的计划是把中继服务器设立在几个主要的大区域之中（比如北美、欧洲、日本、大中国区等等），并先保证大区域内部的网络连接能够尽量顺畅。这也是为何微软在制定Xbox360初始计划时便已经考虑了在2007年发售中国版行货可能性，而所谓将针对中国市场所作的一系列设置，更多的应该解读为网络方面而不是主机架构。

这样一个规模庞大的计划涉及到很多内容，其中包括许多无法预计的问题和困难，都需要时间和经验来解决。微软的精明在于，他们已经通过前代Xbox Live网络进行了预演，并掌握了关键的技术要点。MS从来没有指望通过Xbox获得胜利，但却一直对其寄予明确的清晰的目的性，为后代产品打下坚实的基础，而这也是微软一贯擅长的做法。现在看来，它应该算是超额完成了既定的目标，这笔钱花的非常值得。

相比之下，索尼PS3的发展方向就不那么清晰了。从游戏方式上，它既没有Rev那样彻底的革新，也没有360那种网络的依托，两代主机的辉煌是丰厚的基础，但同时也是一种累赘，把自己禁锢在了自己的影子里。和另两个对手相比，将晚发售一年且更昂贵的PS3或许在视觉效果上能有所突破，但其实质却依旧了无新意，同前两代的PS主机并没有多少区别，本质上就是一个最缺乏吸引力的平台，一台不能给玩家全新体验的主机，无论画面有多漂亮、无论是否能够播放蓝光影碟，它的竞争力都极其有限。

次世代从2D进化到了3D，从卡带进化到了光盘，这些冲击给玩家带来了巨大的诱惑，而新世代的诱惑则来自于不同的游戏方式所带来的全新体验，在这一点上，貌不惊人的360其实已经走得最远。

特约撰稿人：王俊生



《山脊赛车6》的致命速度感是竞速玩家所不能抵抗的诱惑。



《完美黑暗 零》中女主角的飒爽英姿更倾倒了无数男性玩家。



《背罪者》营造的惊悚气氛决不亚于其他经典的恐怖游戏大作。



在《FIFA 06》的绿茵场上，我们也可以尽情挥洒胜利的汗水。



Xbox360的首发软件中包含了许多当前的热门游戏，以及先期在前一代主机上发售过的人气作品。例如《使命召唤2》，就是一款跨平台的优秀射击游戏。

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.172

Focus on Game News

双周注目图片



这位名为Peter的美国玩家应该是这两周内最得意的玩家了，既在第一时间购机成功，又受到了盖茨的特殊礼遇。

神游近期动作频频 新品软件接连不断

本刊讯　近期人们的目光可能大多都集中在了Xbox360的发售上，不过相对于距离我们比较远的次世代主机，也许我们更应该关注一下身边的游戏动态。神游在这段时间可以说是非常忙碌的，前段时间任天堂为了庆祝Mario诞生20周年而特别推出了限定版的GBM，而神游方面也在国内同一时间推出了这款主机，而且更显得珍贵的是，神游还推出了世界上唯独中国才发售的两款"马力欧纪念版小神游SP"，这三款主机无疑都是掌机玩家的首选收藏。至于最初发售的神游机，神游公司也从未停下为其更新软件的脚步，日前上市的《任天堂明星大乱斗》就是最佳的力证。对于国内的厂商，也许我们不应该抱有过于苛刻的眼光，毕竟中国整体的电视游戏市场还与国外相差甚远。而现在，只要我们感受到国内厂商的努力，就应该对其给予希望和支持，谁不希望自己的国家能够在任何方面都不逊于国外？而未来的成就正需要今天一点一滴的积累。

马力欧收到的中国贺礼

Mario是任天堂的最杰出游戏代表，同样也是家用游戏的鼻祖级人物。今年为了给他庆祝20岁的生日，任天堂可谓是花尽了心思。在国外举行了一系列的庆祝活动之后，马力欧20周年的庆祝热浪却依旧在国内持续着。随着神游宣布其最新的两款限定版主机的上市，马力欧迷们期盼已久的怀旧浪潮汹涌袭来，至今未停。



↑FC版神游micro的做工比其它版本精细很多。

神游当时发布的3款限定版主机分别是1款马力欧纪念版micro及2款马力欧纪念版SP。而其中micro马力欧纪念版就是我们熟知的FC版，而两款马力欧纪念版则是全球范围内独有的两款马力欧20周年纪念限定版。

iQuemicro马力欧限定版的设计与日本FC版相同，同样采用了怀旧的红白机手柄设计式样，包装上沿袭了iQue一贯的大度风格，配以马力欧20周年的logo和游戏画面，显得格外华贵，很具有收藏价值。

SP方面，2款马力欧纪念版的上市可以说是中国玩家的幸事，据悉，这两款限定版是目前全球范围内以马力欧20周年为主题独一无二的版本，数量十分有限。日本任天堂将马力欧20周年主题的限定版单单交给iQue，体现了它对这块市场的重视。整个产品的创意由神游本部的人员独立完成，其设计严格遵循了任天堂对限定版主机的制作规范，并且充分发挥了神游自身的创意，不论在配色、图案设计还是包装等各方面都独具匠心。

↑这两款主机是国内仅有的，其意义绝不只是庆祝Mario20周年那么简单。

神游3款限定版主机的发布已经引起业界不小的震动，更有不少海外的马力欧fans纷纷向国内经销商订货，如今以20周年庆典为主体的主机已经在国外和国内的玩家中流行开来，拥有这样一款主机更是向同伴们炫耀的资本。

任天堂明星再献大礼

iQue神游在11月15日于"游戏明星马力欧二十周年庆"的网页中，同期公布了神游机第12款大作——万众期待的"任天堂明星大乱斗"，以作为"马力欧二十周年"的中国献礼。

作为N64上的超级大作，"任天堂明星大乱斗"并没有因为年代的久远而丧失魅力，反而更散发出经典的力量，平衡的系统，轻松上手的操作，即使在后来推出的GC版上也完全照搬，唯一的区别只有图像，可见该作的成熟。已经拥有神游机的玩家除了可到商店的"加油站"购买外，还可以通过"神游在线"足不出户的下载到自己的神游机上，而在"马力欧二十周年庆"期间，玩家还能获得5小时超长试玩，在购买前预先体验大乱斗的超凡魅力（下载网地：http://mario20th.ique.com/activity01.htm）。据悉，最近神游公司针对神游机进行了大幅调价，即使只为了"大乱斗"、"马里奥64"和"赛尔达时之笛"、"纸片马里奥"几款全中文巨作而购买神游机也已经值回票价了。



←一款经典游戏的品质绝不会随着时间的流逝而褪去色彩。

特报 日本专讯 任天堂公布2005上半年度业绩 NDS主机全球销量突破883万台

本刊讯　任天堂于11月24日发表了从2005年4月1日至9月30日的2005上半会计年度的年中业绩，报告中公布了累计至9月底的NDS主机全球销售量已达883万台。

据报告资料显示，任天堂于2005会计年度前半年的营业额为1763亿日元，比去年同期减少了6.2%，营业利润为196亿日元，减少了51%。其中家用机方面的硬件销售额比去年同期减少了46%，唯有掌上型主机比去年同期增长了22%。

我们从GBA与NDS两款主机销售台数增减形势不难发现，目前掌机硬件的销售重心已由GBA逐渐转移到NDS，不过GBA的软件销售依旧很稳定，单北美的软件销售量就已经超越了NDS全球软件的销售总量。而在NGC主机的软硬件销售方面，则是明显呈现出逐年下滑的趋势，其中以日本最为显著，不过未来仍有《赛尔达传说 黎明公主》这款超级大作推出，并且革命也将兼容NGC的游戏软件，所以预计在革命推出之前，NGC的软件还有可能再掀起一轮高潮。



↑优秀的游戏软件是NDS硬件销量的最有力保障。

■任天堂各主机销售资料

GBA	05上半年度	04上半年度	累计
日本	57万台	135万台	1612万台
北美	168万台	380万台	3505万台
其它	100万台	158万台	1887万台
合计	325万台	673万台	7004万台
NDS	05上半年度	04上半年度	累计
日本	150万台	–	363万台
北美	68万台	–	287万台
其它	139万台	–	234万台
合计	357万台	–	883万台
NGC	05上半年度	04上半年度	累计
日本	43万台	14万台	384万台
北美	63万台	99万台	1109万台
其它	14万台	26万台	438万台
合计	81万台	140万台	1931万台



11月17日

●日前传闻PS3的防盗版系统将使正版游戏只能在一台主机上运行的说法，已证实为谣言。SCE欧洲地区官员Jennie先生表示，SCE虽然获得了该项专利的技术，但PS3软件不会使用。

●据国际消费性电子展官方网站公布的资料，索尼执行官霍华德·斯丁格将于明年1月所举办的2006年国际消费性电子展中做开幕演说。其间PS3和蓝光光盘的详细信息将成为斯丁格的演讲重点，估计具体的上市时间也会在那个时候公布。

●法国邮政推出了一套以电玩角色为主题的彩色纪念邮票，一套共包含十枚不同的电玩角色主题邮票,售价为 2.65 欧元。在这组邮票上收录了马里奥、林克、波斯王子、劳拉等著名电玩角色。

●知名游戏制作人樱井政博透露消息称他将负责革命版《任天堂明星大乱斗》的监制工作。新作将支持Wi-Fi网络联机，而他也对革命的手柄充满兴趣，估计在游戏中也将活用此项特殊功能。

●SCEH于11月17日举办的媒体说明会中宣布将在今年年底和明年年初推出数款中文PS2和PSP游戏。除此之外，索尼还在本次说明会上公布了其它几款即将上市的最新作品。(详细报道请见右侧中间)

●SONY与NEC正式对外宣布，双方将共同出资成立光驱产品相关事业的合并公司，并签订合作备忘录,未来还将协商签订正式契约，并将两公司的光驱事业转移整合到新公司。由于两个公司分别属于BD和HD-DVD阵营，因此这次合并非常引人注目，（详细报道请见右侧右下方）

11月18日

●日本微软宣布，将针对日本地区购入Xbox360且身为XboxLive会员的玩家举办抽奖活动，预定送出总额860万日元的奖项。活动预定于Xbox360在日本上市的12月10日起，至2006年1月31日止，奖品包括价值10万日元的JTB旅游券36名、价值5万日元的家庭影院组合50名、价值5万日元的环绕音效耳机50名，共计136个名额。

11月21日

●微软正式发表针对新一代XboxLive内容下载服务的相关信息，将采用新推出的“微软点数(Microsoft Point）”来进行付费内容的下载。“微软点数”将通过各种不同渠道销售，包括游戏零售商、大卖场、便利商店等。日本方面的价格约为1.5日元兑换1点的微软点数，目前预定推出3种实体点卡以及4种虚拟点卡，点数由500点到5000点不等。而目前下载游戏的价格基本分为400点、800点、1200点3种等级。

●日本电视游戏周边制造商GAMETECH，发表将推出可以把PSP画面输出至电视屏幕的外设“Play On TV CAP”。该产品所使用的技术与先前公布的英国产“BLAZE”基本相同,只不过本次日本同步推出了两种不同型号的产品。(详细报道请见右侧上方)

11月22日

●美国娱乐电视台Spike TV公布了2005年电玩游戏大奖的观众票选得奖名单。其中《魔兽世界》和《生化危机4》成为了本次评选的最大赢家。（详细报道请见右侧左下方）

●全球最大信息媒体服务集团之一VNU 旗下的尼尔森娱乐公司公布了他们于今年9月份针对美国2000名玩家所作的调查报告。其中有近五成的受访玩家指出他们愿意等到PS3上市之后再作最终决定买哪一台次世代主机。

硬件 日本专讯 日本游戏周边厂商推出两款PSP外设 玩家将可在电视上欣赏清晰掌机画面

本刊讯　日本电视游戏周边制造商GAMETECH，于11月21日发表将在明年推出把PSP画面输出至电视屏幕外设“Play On TV CAP”。

在此之前，英国厂商Fire internationall也公布了与之类似的产品“BLAZE”，而本次GAMETECH推出的“Play On TV CAP”，在技术上也采用了与“BLAZE”极其相似的设计。同样是以外接的摄影机对PSP的液晶屏幕进行动态画面捕捉，并将画面转换为电视信号的方式输出。这种设计比较方便的是并不需要对PSP主机进行拆卸，只需要将该周边设备安装在PSP的屏幕上方即可。



↑本次GAMETECH推出的产品，在技术上也采用了与“BLAZE”极其类似的设计。

GAMETECH这次预定推出两种款式，一种是使用CMOS感光组件、价格为9975日元(含税)的“CMOS FineView Model”，预定12月下旬推出；另一种为使用CCD感光组件、画质较佳的“CCD Pro Model”，定价15750日元（含税），预定1月下旬推出。

特报 国内专讯 SCEH近期于台湾省举办一连串宣传造势活动 新作展示、硬件套装、中文游戏展开三线攻击

本刊讯　SCEH于11月17日在台湾省举办媒体说明会,介绍了多款即将于年底推出的PS2与PSP新作，并发布将于明年春节之前推出多款中文版游戏。

首先，SCEH在会上公布了11月17到20日在台北世贸展览馆所举办的台北国际旅展中,与晶华酒店合作，推出买住宿券送《Talkman》活动，并借由《Talkman》4国语言的翻译功能，为海外游客提供方便。同时，他们还在说明会上介绍了新推出的PSP“Giga Pack”新包装与先前的“Value Pack”的区别。



←加入1GB记忆棒的PSP「Giga Pack」可储存200首以上的MP3，或50部以上的《心跳季节》网剧，而价格上也比单独购买配件要合算许多。

另外，SCEH也宣布于11月19、20两日，在台北101购物中心的5楼Sony Style Taipei旗舰店举办新作试玩活动。本次除了PS2与PSP的新作展出试玩之外，还预定举办《灵魂能力3》的游戏比赛,之外还会设置PSP上网体验区,以及模仿TGS的《Talkman》封闭试玩区。

在所展示的多款游戏中，SCE自社研发的《玫瑰守则(暂称)》以及《摩托TT》最受到瞩目。《玫瑰守则》是一款以上世纪30年代英国为背景的恐怖游戏，故事中加入了幽灵飞船、传说中的怪物，以及民间童话等要素,意在打造纯粹欧洲式的恐怖气氛。该游戏由英国著名导演执导，并集合了当地的一线配音演员，以及由曾担任《鬼武者3》CG动画制作的“白组”负责游戏中动画的制作。《摩托TT》是由曾推出《GT赛车》系列的Polyphony Digital所制作，以摩托车驾驶体验为主题的仿真竞速游戏。游戏承袭了《GT赛车》对于真实感的再现，提供多达80种以上出自各大名厂的真实摩托车，以及全球各个著名的赛车场供玩家选择。游戏通过渐进式的教学与赛事的磨练，来让玩家逐步体验驾驶各种摩托车的感受,玩家还可以针对自己的喜好来进行各种车辆的改装。

在说明会最后，SCEH发表将于12到明年1月这两个月内,连续推出4到6款中文的PS2及PSP游戏。不过现在一切计划还在进行当中,软件阵容尚未最终确定。不过目前已经得知,未来的中文游戏将会和日文版同步发售。

特报 美国专讯 Spike TV年度游戏大奖出炉 魔兽、生化4成为最大赢家

本刊美国专讯　美国娱乐电视台Spike TV于11月22日公布了2005年游戏大奖的观众票选名单。其中CAPCOM的PS2版《生化危机4》除了获得“最佳图形表现”奖项之外，更获得了本次的最大奖项之一“最佳年度游戏奖”的殊荣。而在PC游戏方面，获奖最多的就要数Blizzard的知名网游《魔兽世界》了，该作共获得“最佳电脑游戏”等四项大奖。不过本次公布的2005年Spike TV游戏大奖名单并不完整,还有部分结果尚未统计出来，完整的得奖名单将于美国当地时间12月10日晚上9点钟在Spike TV颁奖节目中公布。

2005年Spike TV游戏部分获奖名单

获得奖项	游戏名称	厂商
最佳年度游戏奖	生化危机4	CAPCOM
最佳动作游戏	战神	SCEA
最佳电影改编游戏	金刚	Ubisoft
最佳电玩原创配乐	人见人爱的块魂	NAMCO
最佳游戏制作人	David Jaffe《战神》	SCEA
最佳竞速游戏	火爆飙车 复仇	EA
最上瘾游戏奖	魔兽世界	Blizzard
最佳军事游戏	使命召唤2	Activision
最佳图形表现	生化危机4	CAPCOM
最佳掌机游戏	Lumines	Ubisoft
最佳多人游戏	魔兽世界	Blizzard
最佳电脑游戏	魔兽世界	Blizzard
最佳角色扮演游戏	魔兽世界	Blizzard

事件 日本专讯 索尼、NEC联合成立新公司 新光盘标准对立阵营握手言和?

本刊日本专讯　SONY与NEC于11月17日正式对外发表，双方将共同出资成立光驱产品相关事业的合并公司，并签订了合作备忘录，不久之后还将协商签订正式的合作协议，并将原来两家公司的光驱事业整合到新公司。

新公司的持股比例为索尼55%、NEC45%，社长一职由索尼指派，副社长由NEC指派，预计等到两家公司把现有的光驱研发制造的事业移交给新公司管理之后，也就是大约在2006年4月1日起新公司正式运营，预估营业额可达2200亿日元，约等于2004年两公司光驱事业营业额的总和。

这次合并有一件事非常值得人们注意。那就是在新一代高分辨率光盘标准方面，索尼与NEC分属于BD与HD-DVD这两个对立的阵营，而索尼更身为BD的关键主导厂商。不过双方在签署合并协议时表示，本次新公司的设立，将不影响两公司对于新一代光盘标准的支持方向，索尼与NEC仍旧会各自分头进行BD与HD-DVD技术的研发，未来将以委托生产的方式，下单给新公司来进行相关产品的生产与制造。不只是本次合并，先前东芝与三星也同样合作设立了合并的光驱公司，这两家合并公司也都刚好是由分别支持BD与HD-DVD的对立阵营。而索尼与东芝虽然屡次在光盘标准上针锋相对，不过同样也在半导体的研发上展开了充分的合作，这种矛盾体现在商场上也只能解释为合作与竞争并存。

11月23日

●史・艾从今年下半年开始一直到明年，将会在中国加强网游的开发投入,并将推出多款作品。首先是今年下半年推出《魔力宝贝5.0版》，还有明年1月份的《树世界》，而在明年下半年更有两款作品，分别是：《魔力宝贝2》和《幻想世界》。

●《马里奥赛车DS》发售首周即有超过45%的玩家进行了无线网络对战。(详细报道请见右侧上方)

11月26日

●《口袋妖怪迷宫 青之救助队》近日发现恶性BUG。官方于26日正式公布，该游戏在与GBA版的《口袋妖怪迷宫 赤之救助队》联动时可能导致GBA卡带记忆被消除，因此将进行回收更换。任天堂将于12月8日起通过快递展开更换业务。

11月29日

●PSP最新2.6版系统软件放出更新，新增BIG5编码支持等多项功能。(详细报道请见右侧上方)

●美国家庭媒体引导网站公布了"年度十大暴力电视游戏"名单。(详细报道请见右侧下方)

11月30日

●任天堂宣布将在2006年E3展前公开Revolution的最新相关信息。任天堂在一份电子报上表示，明年5月9日，在位于好莱坞的柯达戏院里所举办的E3展前发表会中将会公开有关革命的规格信息。

●PSP影片下载服务"Portable TV"随2.6系统更新而大幅强化。随着PSP系统软件运作环境的完善，Portable TV的服务进入正式运营阶段，现阶段提供约400部作品，预定明年春季提升到1000部以上。

●日本光荣公司于30日正式公布了《战国无双2》的详细资料和人物设定。本作以战国末期的关原之战为主轴，原有的登场角色在造型上有所改变，新登场武将包括忍者风魔小太郎以及女中豪杰立花千代。该作预定2006年2月推出，一般版定价7140日元（含税），而预定推出珍藏版价格未定。

●IBM于11月30日对外公布了PS3微处理器Cell的机能测试报告。(详细报道请见右侧中部)

●SCEJ于30宣布，PS2主机的全球出货量已经突破了1亿台大关。(详细报道请见右侧下方)

12月1日

●史・艾在12月1日召开的说明会上公布了《最终幻想12》的售价，以及相关的合作计划。(详细报道请见右侧中部)

●史・艾宣布《圣剑传说DS 玛娜之子》将在明年2月23日发售。本次预定推出的NDS版新作承袭了该系列传统童话风格的美术设定与2D画面，并支持通过无线网络进行4人联机，定价5040日元（含税）。

12月2日

●NAMCO发表紧急声明，称《灵魂能力3》存在容易导致记忆资料损坏的BUG。据公告指出，当玩家在游戏中存盘之后，再于该记忆卡进行其它游戏的存盘写入、删除或移动等操作后，有可能会发生记忆损坏的情况。避免的方法为当记忆卡中存有《灵魂能力3》的记录时，不要对该记忆卡中其它游戏的存盘进行任何操作。

●PSP多国语言翻译软件《Talkman》将在12月22日推出专门为我国台湾省制作的繁体中文版。《Talkman》是一款支持四国语言的实时语音翻译软件，先前SCEH于日本地区推出的《Talkman》，所收录的中文为适用于中国大陆的简体版。

网络 日本专讯

"马车DS"火爆网络对战 近半数玩家登陆Wi-Fi



本刊讯　自NDS版《马里奥赛车DS》在北美地区上市一周之后，已有超过45%的玩家使用免费的任天堂Wi-Fi连接来进行无线对战。而该作由于是第一款支持无线网络的NDS游戏，其销量也十分令人满意。大约在一周的时间内在美国就卖出了11万2千套以上。

任天堂公关总监Beth Lewellyn为此表示："我们对这样的成绩感到非常高兴，这也替未来Wi-Fi网络游戏设立了标准，《马里奥赛车DS》应该可以很容易在其产品周期内成为百万大作，而我们也希望每个人都能在游戏里体验到Wi-Fi带来的惊喜。"

如今无线网络的便利性大大超越了以往，当初的《HALO 2》在上市三周后只有18%的玩家登陆到Xbox Live上进行对战。而今突破这一数字可谓轻而易举。

特报 日本专讯

PS3强大运算能力得到证实 IBM公布Cell机能测试报告

本刊讯　IBM于11月30日公布了PS3主机微处理器"Cell"的机能测试报告。测试中的Cell是以3.2GHz的运作效率为基准，部分项目最多以8个SPE进行协同运算来测试，部分则以单一SPE进行测试。

根据报告的资料显示，在进行Cell内部8个SPE微处理器核心分为4对进行资料互传时，用来连接内部各处理单元的EIB总线，可提供78到197GBps的持续传输带宽，约为理论值204.8GBps的38%到96%，是PS2微处理器的32到82倍之多。在图形处理方面，当执行TRE计算时，可得到30倍的机能，执行3D图形处理典型的几何转换与光影计算时，单一SPE即可得到1.7倍的效果；在加解密计算部分，当执行AES、TDES、DES与SHA-1等加解密计算时，单一SPE就能得到1.1到2.3倍的效果；在视讯译码部分，当执行18Mbps HDTV分辨率的MPEG-2串流译码时，单一SPE即可实现77fps，约为同等主频微处理器的0.9倍，

在本次测试报告的各种项目上，Cell都展现出优异的表现。让人们对未来的PS3游戏也更加充满了期待。

特报 日本专讯

PS2全球出货突破1亿 比前代主机提早四年

本刊讯　SCEJ于11月30日对外隆重发表，PlayStation2在全球范围内的出货台数已经突破了1亿台的大关。

PS2主机于2000年3月4日在日本地区首先推出，至今历时5年零9个月便达成出货1亿台的成绩，比前代PS主机提早3年零9个月达成了这一目标，成为历史上第二款出货数超过1亿台的电视游戏主机。

截至11月29日为止，PS2主机全球出货台数为1亿零1万台（含2614万台新型PS2），分别为日本与亚洲地区2222万台，北美地区4065万台，欧洲与澳洲地区3714万台。在游戏软件方面，目前全球共推出6201款PS2游戏，累计出货套数为9亿900万套，加上兼容PS的7885款、9亿6000万套游戏，总数达14086款、18亿6900万套。

去年11月推出的70000系列新型PS2主机，让已发售4年多的PS2再度掀起销售热潮，1年左右就达成全球出货2614万台的成绩，占PS2累计出货台数的四分之一以上。明年PS3就要推出了，就要我们拭目以待，看看第三代主机能否续写之前的辉煌。

软件 日本专讯

PSP公布系统更新软件 网络浏览加入简体中文

本刊讯　SCE于29日正式发表PSP新版系统软件，并于官方网站放出了该系统软件的下载链接。2.6版系统软件的基本功能承袭了2.5版的内容，并在浏览器与音乐播放等部分加入了新的功能，还提供了中国大陆最常见的GB码与BIG5码网页浏览，以及WMA格式音乐档案的播放等。经过本次的系统软件更新后，SCEH也预定于12月初举办的信息月活动中设置PSP上网体验区。

PSP系统软件更新条款

网络部分

●新增"RSS Channel"功能

●"LocationFree Player"新增"音量调节"功能

●"网络浏览器"的"文字编码"追加对"简体中文（GB18030）"与"正体中文（Big5）"的支持

●"网络浏览器"支持具备版权保护的影片直接下载到MS Duo记忆卡储存

音乐部分

●支持WMA（Windows Media Audio）格式的音乐档案播放，不支持WMV9 Proffessional、WMA9 Lossless格式以及具备版权保护的档案

设定部分

●"本体设定"新增"激活WMA播放功能"选项

特报 日本专讯

《最终幻想12》价格公开 "治疗剂饮料"同步上市

本刊讯　SQUARE ENIX于12月1日在日本举办了《最终幻想12》的合作说明会，会中正式发表了这款游戏的价格为8990日元（含税），以及与日本三得利公司和知名小提琴家叶加濑太郎在游戏中的相关合作计划。

这次游戏的价格并不是发表会的主要议题，本次的主题是公布《最终幻想12》的一些合作计划。首先是与日本知名的制饮料公司三得利的合作案，该合作案将以《FF》系列中用于恢复角色体力的"治疗剂(Potion)"为概念，来研发实体版的饮料产品。该饮料产品目前暂称为"Final Fantasy XII Potion"，预定与游戏同步于明年3月上市，将分为一般装与超值包装，超值包装中将会附赠《最终幻想12》的游戏图片卡。

随后发表的合作案，是与日本知名小提琴家叶加濑太郎的合作，SQUARE ENIX特别邀请他与担任作曲编曲的崎元仁合作，担任游戏主题曲的制作。叶加濑太郎除了负责作曲、编曲之外，也将担任小提琴演奏。

特报 美国专讯

美国网站开展娱乐健康引导 年度十大暴力游戏名单揭晓

美国的家庭媒体导引网站（Family Media Guide, FMG）在11月29日公布了一份由其关系企业PSVrating.com公司所提供的2005年度十大暴力电视游戏名单。



家庭媒体引导网站表示他们的PSV分级系统将提供客观的游戏分级评定，甚至自称其PSV分级系统比一般北美业界所采用的ESRB分级制度更加科学合理，此外他们也表示美国媒体与家庭国际组织下周将公布的第十届电视游戏报告卡中也将使用到由他们所提供的媒体内容分析资料。

2005年度十大暴力游戏包括：《生化危机4》、《横行霸道 圣安德列斯》、《战神》、《NARC》、《杀手7》、《勇士帮》、《五十美分》、《犯罪生涯 帮派战争》、《背罪者 罪恶起源》、《真实犯罪 纽约都市》。

任天堂制作人绀野秀树先生专访

Wi-Fi Connection:翻炒游戏创意的"大锅"

效力于任天堂的绀野秀树先生名片写着"总合开发本部制作人"，这个职位名称曾经印在宫本茂先生的名片上，它对于任天堂来说具有非常重要的意义。

"总合开发本部"是任天堂在京都的开发部门，负责《超级马里奥兄弟》和《塞尔达传说》等系列的开发。绀野先生以这个部门制作人的身份负责《任天狗》（日文版）和《马里奥赛车DS》的开发，可以说肩负任天堂年末软件阵容的最大挑战，下面我们就就任天堂对网络游戏的挑战和新主机"革命"上的开发计划等关心的问题进行了专访。

——我们知道绀野先生担任了《任天狗》的制作人。设计《任天狗》这样的崭新作品和制作《马里奥赛车》这种已经拥有固定爱好者群体的游戏，其间有什么不一样的地方？

绀野秀树（以下简称绀野）：从技术层面上讲，实际进行游戏软件开发时并没有什么不一样。但是，每个游戏的目标是从一开始就各自独立的。《马里奥赛车DS》是已经充分确立的《马里奥赛车》系列第五部作品，因此我们的目标是提供优秀的系统和充实的内容,使现有的爱好者群体能在系列的一贯方向上得到进一步的满足。

另一边，新作《任天狗》的主要任务之一是"扩大游戏人口"。因此这款作品采用了令初次接触游戏以及不常玩游戏的人也能感兴趣，同时又能获得常玩游戏的人的接受的设计。

——在技术方面，《马里奥赛车DS》在多大程度上发挥了硬件的3D能力？我觉得自己对《马里奥赛车DS》和《任天狗》这些游戏的反应是"厉害，真的能做到这种地步吗？"

■绀野：我们的目标是将硬件的能力活用到最大限度。并且，我们觉得完成的效果很不错。用《马里奥赛车》来比较的话，我认为已经完全超越了NINTENDO 64的水平。

——对于《马里奥赛车》系列，不同爱好者喜欢的东西是不一样的。在日本的用户中得到支持但在美国并不受欢迎，或者与之相反，你有没有发现过这样的情况？

■绀野：嗯……这个只能算是推测，我觉得在对"Wi-Fi Connection"的看法上会有区别。日本用户听到"Wi-Fi Connection"的话，常常会作出消极的反应，例如"在网络上玩吗？好像很难"或者"这种玩法会引起其他玩家的反感，或者遇到不想遇到的对手"之类。但美国用户听到这个机能后，立即表现出积极参加欲望的人很多。

——在日本发售《马里奥赛车DS》时，特别准备了让购买者体验网络对战的试玩活动，这似乎是种与市场战略有关的行为。你可以谈谈这方面的情况吗？

■绀野：因为在日本，如果只告诉用户"我们准备了网络对战功能"，所引起的注意是不够的。因此，我们准备了实际体验的大型宣传活动。

——今年我们为采访"东京GAME SHOW"到东京去的时候看到涩谷的"TSUTAYA"有工作人员扮装成马里奥在进行游戏的宣传。那时我们注意到围在马里奥身边的大多是年轻的女孩子——不是小朋友，而是一些女大学生和女职员，她们一边喊着"马里奥！马里奥！"一边用手机进行拍照。你觉得是不是即使是被认为"主要面向男性群体"的游戏，也可以利用这些现象，将它们推广到女性用户中去呢？

■绀野：马里奥并不仅在日本受欢迎，在世界其它地方也是拥有很高人气的著名角色。如何针对爱好者群体们使用这种魅力是个很难的问题。我不是市场部的人，对这方面不是非常了解，但我也和你一样，对新的市场战略和宣传手段非常感兴趣。



↑在发布会上对任天堂的新软件进行解说的绀野先生。利用网络展开的新软件攻势已经来临。

——关于《马里奥赛车DS》内容的问题……在网络赛道模式中，为什么不能向赛车的后方扔道具呢？

■绀野：使用无线LAN和使用"Wi-Fi"模式来玩游戏看起来是一样的，但由于这些模式的固有系统不同，实际开发时的差别是相当大的。我们在进行"Wi-Fi"制作时的目标是使游戏感觉最大限度接近无线LAN——构图的完整性、连接的简便程度、清晰的分辨率、良好的游戏手感等等。

但是，将"甲壳"和"香蕉"等东西扔到身后的能力看起来很简单，想达成却非常困难。实际上，我们也进行了这个要素的开发。如果我们绞尽脑汁，应该是可以完成的，但最后还是不得不变成了"暂停于这个阶段"的领域之一。目前我们没有再进行深入研究。

——车手之间是否有不同的地方？还是说，实际能力完全是由赛车决定的？

■绀野：每个车手都具有独特的属性。角色虽然没有赛车那样详细的属性设定，但至少"重量"的要素。库巴遇到碧奇公主，不管双方开的是什么车，都会想把她掳走。另外，赛车的性能与侧滑和甩尾等动作的实际能力有关。性能数据基本是赛车固有的，但角色的重量也会产生一定影响。

——这款游戏的对战相当白热化啊。有没有什么秘密技巧呢？

■绀野：只要练习就一定能玩得好。

——不会这么就简单吧？（笑）其他方面呢？

■绀野：游戏后期会有隐藏角色出现，它们的属性比初期角色优秀一些。但整体来讲，如果在网络对战中感到吃力时，还是冷静下来结果更好一些，因为基本玩法是完全相同的。对了，还有一点是未公开的，游戏中设置了可以知道敌人拥有什么水平技能的要素……

——那个要素是什么呢？

■绀野：玩一段时间之后就会出现事件，揭露玩家的真实身份……通过某个东西。之后就可以听到其他玩家"哇他肯定是个高手，不然怎么会有那种东西"的感叹了。

——那么人气很旺的《任天狗》有没有对应"Wi-Fi"的计划呢？

■绀野：主意倒是有不少。（笑）那是我们下一步将要讨论的东西。关于这个问题，在研讨过程中一定会有很多有意思的事发生。

——你比较喜欢革命的什么机能？请不要简单地说是——"手柄"，仅此而已我们是不会接受的。（笑）

■绀野：即使你那样说，说起崭新创意的话到底还是要提到手柄啊。（这样说着，绀野先生将手前后挥动）

——那么你比较喜欢手柄的哪种动作呢？是比较细微的动作，还是比较大的动作？想制作的究竟是用刀剑激烈打斗的动作游戏，还是需要进行复杂操作的解谜游戏呢？

■绀野：啊，这是个很好的问题。我们其实在各种方向上想了许多的点子，而现在还处于在这众多创意中进行不断尝试的阶段。我们既在试验大规模的，具有扩张性的动作，也在试验非常细致的，需要精密操控的动作，想"一言以蔽之"是非常困难的。

你看过"东京GAME SHOW"上的影像了吗？在影像中所展示的动作现在就在实际使用。比方说，料理游戏。我们在这个游戏里做中国菜，会用到一个很大的炒锅，一边在锅中翻炒肉和青菜，一边"颠勺"，并且不能让材料从锅里掉出来。这样的设计是非常有趣的。

——过去的游戏中，你最想在革命上进行复刻或再创作的是哪一款呢？

■绀野：SFC上的《超级马里奥赛车》。由于家里没有SFC，我非常想让这款游戏复活。

——《马里奥赛车》SFC版直到现在都是整个系列中最棒的，我们经常听到这样的声音。你自己也这样认为吗？还是说，这次的《马里奥赛车DS》终于超越了那部作品？

■绀野：考虑到《马里奥赛车DS》的内容含量，这一次的游戏从各个侧面……都能够完成超越了吧。我们觉得它已经超过《超级马里奥赛车》了。



走进明天的合作

在2005年的各种展会上，常常可以同时看到宫本茂先生和绀野秀树先生的身影。任天堂步入新的发展阶段后，"总合制作本部"的新老制作人还将共同面对业界的挑战。



面向未来的理念

2005年，任天堂以新游戏创意和软件网络化作为自身发展的关键。在接下来的一年中，如何贯彻自己的理念，推出更多具有原创风格的优秀软件作品，将是所有任天堂员工面前的主要课题。

最期待TOP15

2006年第1期（统计时间2005年11月15日－12月2日）本期截至统计日期共收到有效选票1127张。

本期比较值得注目的就是《星际争霸·幽灵》这款游戏的上榜了，估计是因为其将推出PS2版的缘故？起码大家不会是因为所谓的“2006年内发售预定”这句话而投的吧，毕竟有点常识的玩家都不会真相信暴雪公布的发售日。PC上的《星际争霸》无疑是RTS的绝对经典，虽然当年家用机版因为操作的缘故没能大卖，但只要这块牌子亮出来，杀伤力无疑是巨大的。

1位 最终幻想12

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元



厂商已经公布了本作的英文试玩版本,试玩版中包含开场动画和男女主角各自带队的“The Phon Coast”和“The Stilshrine of Miriam”两个场景。前者是半即时制，玩家打开菜单的话游戏会暂停，后者则是完全即时制，不论玩家进行什么操作敌人都不会停下来。

前回1位,本次计票672。

2位 王国之心2

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元



《TRON》是1982年迪斯尼推出的世界第一部电脑动画电影，该片被公认为是“开创了CG制作电影的新纪元”，而且无数CG行业的先驱者都是受这部影片的影响而进入CG领域的。在游戏中索拉和他的同伴们也会和TRON一齐进入到未知的电脑世界中冒险。

前回2位,本次计票583。

3位 合金装备 索利德3·生存

■PS2 ■KONAMI ■动作谍报 ■2005.12.22 ■7329日元



网络模式是这次“生存”中最重要的内容，厂商花了不少的心思。在本作中玩家可以通过PS2专用的网络和别的玩家进行最多8人的对战，据悉联网对战将是完全免费的。玩家们可使用的角色除了主角斯内克之外，还包括敌对的山猫部队、GRU、KGB等部队的。

前回5位,本次计票537。

4位 新·鬼武者 梦之黎明

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元



最近CAPCOM公布的新角色淀君是信长的妹妹，市的女儿，也即浅井三姊妹的长女。淀君的父母在战乱中自杀身亡,淀君则由秀吉收养，因为与市长相十分相像而得到秀吉的宠爱,最后成为秀吉的侧室。秀吉死后她推出自己的儿子丰臣秀赖继承丰臣秀吉的事业。

前回3位,本次计票509。

5位 深渊传说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2005.12.15 ■7140日元



“神托之盾骑士团”的六神将是游戏中主角们的宿敌。其中男剑士Asch是特务师团的团长，女枪士Rigret是女主角的教官，女魔法使Arietta原导师护卫，男音素学者Dist特产是操纵人偶，男格斗家Sink是六神将中的谋士，重僧兵Largo是以巨大镰刀为武器的大块头。

前回6位,本次计票464。

6位 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定



制作人小岛表示斯内克在本作中之所以以老人的形象出现，主要原因就是由于70年代的克隆技术还不够成熟，导致了斯内克过早的衰老。

前回7位,本次计票401。

7位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



小林裕幸表示系列的精髓就是4个字：“帅、酷、痞、难”。主角但丁帅气的装备、极酷的动作、轻狂的语调和高难度共同构造出这种风格。

前回8位,本次计票382。

8位 星际游侠

■PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005.12.8 ■7140日元



游戏遇敌后会有三名角色进入战斗场景，玩家控制的角色可随意走动，展开行动，根据敌人不同属性和弱点，还可向队员下达战术命令。

前回13位,本次计票359。

9位 最终幻想4

■GBA ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2005.12.15 ■5040日元



这次的GBA版FF4除了肯定会在游戏画面上有不小强化之外，还会添加不少新要素，比如新召唤兽“月之巴哈姆特”和被诅咒之村等。

前回9位,本次计票311。

10位 塞伯拉斯的挽歌

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■枪械动作 ■2006.1.26 ■8190日元



本作的特典DVD中将包含有《最终幻想VII》系列各个作品的特殊影像，以及在TGS2005上展示过的本作以及《危机之前》的宣传视频。

前回11位,本次计票285。

11位 星际争霸·幽灵

■PS2 ■Blizzard ■动作冒险 ■2006年预定 ■价格未定



发售日一延再延的大作《星际争霸·幽灵》的开发商暴雪表示本作将会发售XBOX和PS2两个版本，也再次确认了本作预计将在2006年年内发售。

新上榜,本次计票264。

12位 盗墓者·传说

■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2006年春 ■价格未定



本作将由盗墓者之父托比·嘉德再次负责，制作人塑造了一个带有东方美而更具动感的成熟女性，不再像以往那样带有浓厚的欧美气息。

前回12位,本次计票247。

13位 波斯王子·双子王座

■PS2 ■UBI SOFT ■谍报动作 ■2005.12.1 ■49.99美元



本作在系列中首次加入了战车系统，游戏开发人员通过这种全新的游戏方式拓宽游戏内容，让玩家们在每一代的波斯王子新作中都得到新的体验。

新上榜,本次计票221。

14位 皇牌空战ZERO·贝尔卡战争

■PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■发售日未定 ■价格未定



《皇牌空战》系列是一款以虚拟世界为背景的空战射击游戏,自1995年推出PS版第一作至今已经历时10余年，前后一共推出过5款作品。

前回14位,本次计票201。

15位 死魂曲2

■PS2 ■SCEI ■恐怖冒险 ■2006年2月 ■价格未定



故事发生在夜见岛上，29年前某个午夜的零点零分，通往该岛的海底电缆被莫名其妙地切断，导致整个岛屿陷入一片黑暗，岛上所有的居民也都消失……

前回15位,本次计票179。

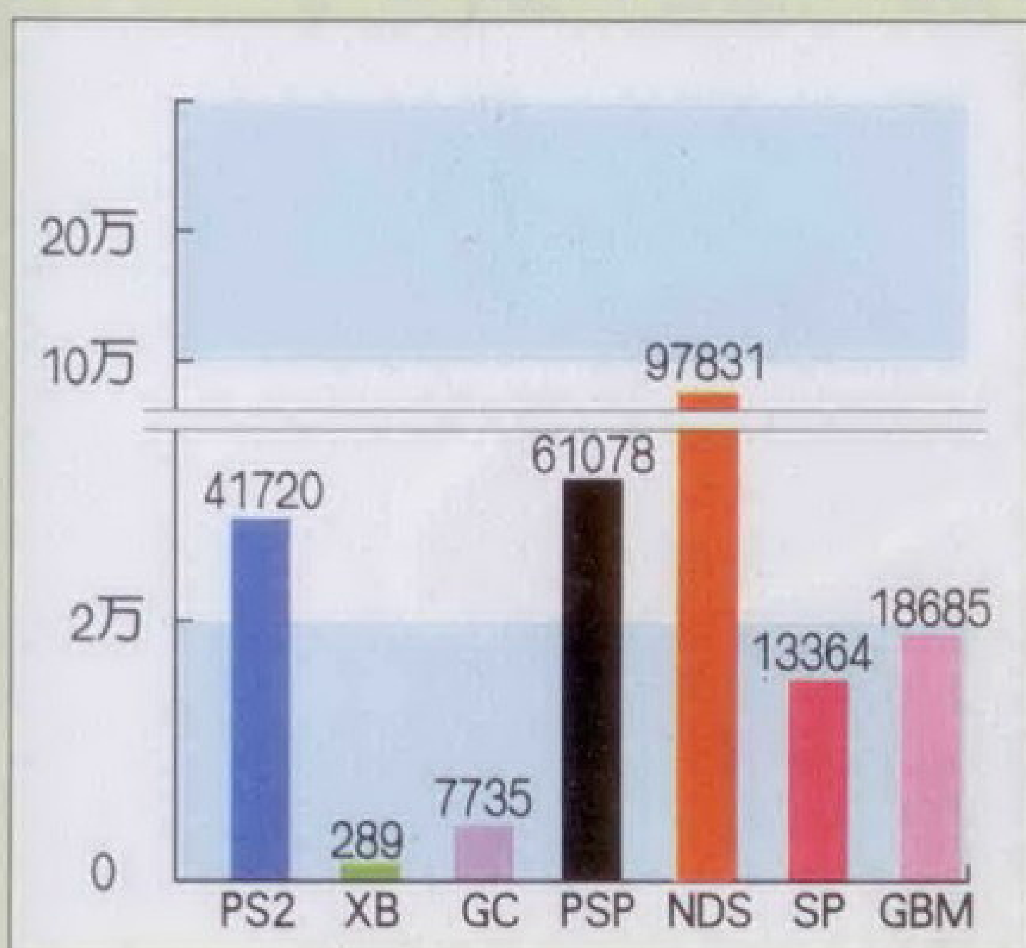
【榜评】作为新一轮主机大战的排头兵，微软的XBOX360美版和欧版已经相继上市。比较奇怪的是，虽然微软曾经在发售前信誓旦旦的宣称目标是要在90天内全球销量突破300万套，可主机刚发售就宣告货源紧张。于是许多业内人士纷纷猜测这是微软故意人为制造的缺货假象，意在让大家产生一种“XBOX360确实是台很棒的主机，大家都在抢着买了”的错觉。尽管微软XBOX事业部CEO皮特·摩尔发表声明说是由于全球几乎同时上市而导致的供货不足，不过似乎还是猜测更为真实一些。不过不管新主机是否真的缺货，北斗个人是不会急于在近期内入手的，国内6000大洋的天价和极其稀少的货源相信足够让许多原本打算第一时间入手360的玩家朋友们斟酌再三了。好在编辑部里是肯定会入手“公用版”的，北斗也就正好借此机会假公济私一把了；什么时候咱也能够学学外国玩家来个第一时间入手新主机后立马当场砸掉的行为艺术？

最流行TOP15

看来本人似乎有当算命先生的潜力，上期说的一句猜测这次竟然成真了，本期真354猛将传从第一降至第三，老二WE9取而代之顶了上去，PS2版生化4也冲刺到了第2的位置。从新上榜两款游戏的表现来看，恶魔城在我国的饭丝数量确实非常之多，不论是从得票数量上来看，还是前几天抽空去三栖人论坛上瞅了一眼，游戏讨论热度都可以很直观地发现这个情况。虽然这次的新作素质并非很高，但显然生化4和恶魔城最近一直都是PS2玩家们关注的焦点作品了。

排名	游戏	信息	计票
1	实况世界足球·胜利十一人9	■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:634
2	生化危机4	■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:607
3	真·三国无双4 猛将传	■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.9.15 ■4494日元	计票:581
4	旺达与巨像	■PS2 ■SCEJ ■动作冒险 ■2005.10.22 ■7140日元	计票:572
5	恶魔城·黑暗的诅咒	■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:554
6	第3次超级机器人大战α	■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.7.28 ■8379日元	计票:546
7	龙珠Z·爆发！	■PS2 ■BANDAI ■动作格斗 ■2005.10.6 ■7140日元	计票:468
8	超级机器人大战J	■GBA ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.9.15 ■5800日元	计票:451
9	灵魂能力3	■PS2 ■NAMCO ■格斗游戏 ■2005.10.25 ■45.99美元	计票:417
10	悠远传说	■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2005.8.25 ■7140日元	计票:376
11	真·三国无双4	■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.2.24 ■7140日元	计票:348
12	恶魔猎人3	■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.2.17 ■7140日元	计票:309
13	忍道·戒	■PS2 ■SPIKE ■忍术动作 ■2005.11.10 ■7140日元	计票:253
14	战神	■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2005.3.22 ■49.99美元	计票:219
15	合金装备3·食蛇者	■PS2 ■KONAMI ■谍报动作 ■2004.11.16 ■7329日元	计票:208

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】本期日本硬件销量榜各主机销量没有太大的变动，看来各游戏厂商都在暗中蓄力，准备在今年圣诞期间瞄准玩家们的口袋狂轰乱炸一番了。硬件的销量需要游戏软件来作为推动，现在的游戏市场暂时还是比较平稳的，所以如果没有真正能吸引玩家的大作出现，硬件销量平平也就是理所当然之事了。相信这种情况不久就会随着XBOX360的发售和圣诞黄金周的到来而大有改观吧。（本期统计时间：2005.10.31—2005.11.13）

英国家用机游戏周间排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 11月20日—11月26日

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	极品飞车·最高通缉	EA	2005.11.25	体育竞技	39.99英镑
2位	PS2	实况足球·胜利十一人9	KONAMI	2005.10.21	体育竞技	39.99英镑
3位	PS2	哈利波特与火焰杯	EA	2005.11.11	动作冒险	39.99英镑
4位	PS2	FIFA 06	EA	2005.9.30	体育竞技	39.99英镑
5位	PS2	50分·防弹衣	VU Games	2005.11.25	动作游戏	39.99英镑
6位	PS2	星球大战·前线2	Activision	2005.10.31	动作冒险	39.99英镑
7位	PS2	美国职业摔跤联盟2006	THQ	2005.11.11	格斗对战	34.99英镑
8位	PSP	世界巡回足球赛	SCEE	2005.9.1	体育竞技	34.99英镑
9位	PS2	使命召唤·红一纵队	Activision	2005.11.18	第一人称射击	39.99英镑
10位	PSP	横行霸道·自由都市故事	EA	2005.11.4	动作冒险	34.99英镑

【榜评】本期英国游戏排行榜有两款PSP游戏上榜，PSP上的“横行霸道”新作自11月初发售以来已经连续4周都在前十了。虽然我们目前还无法知晓其在欧洲的具体销量，但是其美版单周突破16万份，而且还是在厂商对PSP游戏市场持保守态度发货情况下的成绩，就不难感觉到欧美玩家对GTA系列的狂热支持了。WE9和FIFA06仍然在榜上占据前列，看来足球果然是全球性的运动！


↑“50分·防弹衣”是由知名说唱歌手50 Cent主演的动作游戏，游戏中包含了大量的说唱音乐。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 10月31日—11月13日

排名	平台	游戏	信息	销量
1位	PS2	大都技研公式帕青嫂模拟机 押忍！番长	■大都技研 ■桌面游戏 ■2005.11.2 ■4140日元	126460
2位	GC	马里奥聚会7	■任天堂 ■益智游戏 ■2005.11.10 ■5800日元	84814
3位	NDS	谁都可以玩的大全	■任天堂 ■益智游戏 ■2005.11.3 ■3800日元	55146
4位	PS2	致命一击	■PS2 ■CAPCOM ■动作游戏 ■2005.11.2 ■7140日元	52805
5位	PS2	忍道·戒	■PS2 ■SPIKE ■忍术动作 ■2005.11.10 ■7140日元	49248
6位	NDS	锻炼大脑的DS训练	■任天堂 ■益智游戏 ■2005.5.19 ■2800日元	39322
7位	PS2	旺达与巨像	■PS2 ■SCE ■动作冒险 ■2005.10.27 ■7140日元	38965
8位	NDS	他妈哥治的快乐商店	■BANDAI ■其他类型 ■2005.9.15 ■5040日元	35796
9位	NDS	头脑放松教室	■任天堂 ■益智游戏 ■2005.6.30 ■2800日元	32309
10位	PSP	锻炼大脑的训练便携版	■世嘉 ■益智游戏 ■2005.10.20 ■2940日元	31874

【榜评】本期日本游戏销量榜再次证明了日本玩家对帕青哥帕青嫂这种博彩游戏的钟爱程度，竟然能够力压《马里奥聚会7》这么优秀的作品登上销量第一的位置，虽然其发售时间比后者早不少，但这个成绩起码对我国玩家而言属于比较不可理解的了。看来“帕青哥”倒是很有希望被封为日本的国民博彩游戏了（笑）。排在销量榜第三的是NDS新作《谁都可以玩的大全》，又是一款风格比较怪异的游戏。

■本期中国电玩榜奖品



1998年,LEVER5开始创造历史——

2000年12月14日,《暗云》销量 72,695份;
2002年11月28日,《暗黑编年史》销量 260,818份;
2004年11月27日,《勇者斗恶龙VIII》销量 3,518,779份;
2005年12月8日,《星际游侠》即将发售;
乘上LEVEL-5的旅船,向银河的彼岸进发。

ローグギャラクシー
ROGUE GALAXY™

无尽的宇宙,浩渺的星际。即使是在这片无污染的空间,依然存在着罪恶与野心。好战的种族越来越多,有的是想霸占别人的资源,有的却就是为了使自己得到屠杀的快感,更有人在这其中周旋,拿战争当作自己发财的工具……既然有邪恶,那么它的对立面则是与之抗争的正义。一场战争在所难免,等待人类的是毁灭还是重生?一切答案即将从你的双手中得到答案。

PS2	本刊译名:星际游侠				CERO 全年龄
	SCEI	7140日元	2005.12.8		
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定	

《星际游侠》已于12月8日隆重发售！

由著名RPG游戏厂商LEVEL-5开发制作，SCEI代理发行的王道角色扮演游戏，被誉为"次世代RPG"的《星际游侠》（Rogue Galaxy），在12月8日发售，相信有的玩家朋友在拿到杂志时，可能已经买到这个游戏了吧。编辑部里的诸位"阿鲁批季"（某小编对RPG的称呼，日语腔很重）爱好者们也都在跃跃欲试。以先前DQ8的优秀素质，以LEVEL-5的这块金字招牌，喜欢角色扮演游戏的玩家们如果不去玩玩这个游戏，实在是一件很遗憾的事情。

这一次的报道也是游戏发售之前的最后一次无双特报了。我们将把最新的游戏资料奉献给大家，其中有一部分是前一段时间刚刚得到的消息，包括一部分新人物的介绍和游戏系统等各方面的情报。此外我们也就制作《星际游侠》的LEVEL-5公司特别准备了一些相关资料的介绍。看过这些之后大家就会明白，LEVEL-5今天的地位的确不是靠着几个噱头随随便便就能混到的。一部优秀的作品背后是无数人投入的心血和汗水，这在业界是一条千古不变的法则。在游戏发售前后的这段日子里，让我们一起来期待，收获和感动吧！Rogue Galaxy Rules！



↑这座城市的建筑物有中南美风格，但树却像热带的。



↑杰斯塔彷佛在与露露卡争论什么，不知道又有什么影响剧情的事件发生了呢？





关于主人公的新情报

在游戏中，男女主角外观的变化可不只是在装备不同武器时候哦！角色装备不同的服装时也可以体现出来。其中男主角杰斯塔有一套服装和DQ8的主人公极其相似，这难道仅仅是巧合吗？



↑密林探险的游戏画面，阳光透过茂密的枝叶，照射在大地上，不知在前方等待主人公的是何种埋伏。

在游戏临近发售之时,反面人物终于华丽地登场！

在银河世界中，战争此起彼伏。现实世界残酷的政治，决定了战争的本性。严格地说，各个星球都是为了自己的生存空间而战的，所以这些星球并没有绝对的正义和邪恶之分。但是，在战争的背后，总是有一些人为了一己私利，借助别人的死亡和灾难大发横财。武器制造公司"戴特隆"会社就是由这样一群人经营的邪恶组织。这家公司制造并销售战舰给各个星球，意图使银河中的战争扩大化，以从中牟取更多的利润。他们的财富，建立在无辜平民的累累白骨之上。在游戏中他们也将成为主人公的敌对势力。





↑德雷萨正在向皇帝推销他的最新型战舰。说实话，他这副尊容一看就知道不是好人(笑)。

让各位玩家"一目了然"的邪恶人物

瓦尔科格·德雷萨（右），自称银河第一的宇宙船制造商，戴特隆公司的社长。在宇宙战争爆发时，他利用各星球的矛盾投机军火买卖，将战舰卖给各星球，并且通过挑拨各个阵营的矛盾，使战争持续不断，他的生意也越做越大。他的野心随着财富的积累而膨胀，竟然打起了"银河皇帝"宝座的主意，私欲这东西真是魔鬼啊。

诺玛·基丝莉（左），德雷萨的秘书。实际上在公司内部身兼数职，掌握着戴特隆的重要管理部门。许多相关决策都是由她制定的，因此也可以说她是戴特隆的二号人物。虽然外表美艳妖娆，但是内心却残忍而冷酷。平时总是用虚伪的笑容面对别人，没有人知道她真正的内心世界。

伊泽尔博士（中），戴特隆公司科研部门的负责人，科学家。是研究宇宙工程学和生物学的天才，虽然为人不怎么样，但是受到德雷萨的重用。正在秘密研究一项恐怖的计划。



阔别一年时光 次世代王道角色扮演游戏壮绝华丽登场

穿越四季寒暑 新舞台遍布银河宇宙星际游侠谁与争锋



一在战斗时，不但要注意即时回避敌人的攻击，还要及时采纳伙伴建议改变策略。

飞龙沙拉曼达八式



这是用拥有火之精灵沙拉曼达之名的飞龙改造的交通工具。它的上面安装了座位和驾驶装置，可以在空中自由飞翔，杰斯塔一行在冒险初期会遇到它，不过它可不是那么容易就让你坐的哦。

在游戏中，会出现各种各样的交通工具。除了大家在宣传片中看到的飞空艇和浮游摩托之外，也会有其他的乘物出现。不同的乘物适合在不同的环境下使用。另外游戏中大地图的移动和现下许多流行的RPG一样，用光标一指就可以到达目的地。（宇宙中的目的地自然就是各个行星了）这样减少了玩家们在大地图上耽误时间的麻烦，使游戏的进行更加紧凑，和电影更加接近。

随主角形象变更的武器组合系统

在战斗中，主角可以交替使用两种不同的武器，配合跳跃、躲闪等动作，使战斗场面更具临场感和真实感。根据不同的情况使用不同的武器作战，是取得胜利的关键。

一般地，武器依照种类的不同，其攻击属性和攻击范围也不一样。如杰斯塔的手枪、塞格兰的手里箭和露露卡的弓箭，均可以实现远距离攻击，而琪莎拉的短刀和靴子只能在近距离攻击。另外，通过战斗取得经验值之后，玩家们还可以对武器进行改造。这种武器成长系统和其他一些游戏的要素比较接近。



一主人公杰斯塔的武器是长剑(刀)和手枪，与恶魔猎人但丁的武器相似。

↓果然不出所料，塞格兰的武器看上去很像是三国无双里的"天·麒麟牙"。居然还有忍者的手里剑。



↑不同的角色使用不同的武器，其在游戏中的效果也有很大区别。露露卡的砍刀很有民族特色。





波澜壮阔而动感十足的冒险场面

杰斯塔等人所涉足的各个行星，都是由广阔的布景构成的。在游戏中，远处出现的建筑物、瀑布、山石等背景，许多都是可以到达的。可以说，游戏的自由度比以前的Dark系列提高很多。但是由于采用了无缝读盘的技术，在游戏中基本上感觉不到刻意读盘的时间。在这样无限广阔的空间中，会有什么样的财宝等着主人公一行去发现和探索呢？



↑主人公一行在繁华的现代化都市奔走。周围的环境给玩家一种近未来的感觉，这也是本作的一大特色。



↑巨大神殿的内部。这里是古代的遗迹吗？主人公们在这里的冒险一定充满紧张和刺激。



←和城市相对，峡谷中的景象体现了大自然的深邃和神秘。在游戏中，许多地方都是可以到达的，这种广阔感也是本作的卖点之一。

制作人给大家的话

大家看到的宣传动画中的CG，在众多的RPG作品中已经见怪不怪了，但是我们对画面进行了柔线化的处理，让人们看上去更舒服。再加上背景那种广阔的氛围，所以有一种非常宏大的感觉。在制作《星际游侠》的时候，我们十分想再现《黑暗编年史》的那种世界观，并对此做了专门的研究。这回的这个游戏可以说是集先前游戏制作之大成，把以往的经验全部用进来了。在游戏过程中，从室内到室外，从陆地到天空，从天空到宇宙的切换，都不会有生硬的感觉。甚至头上有行星划过挡住光线的时候，游戏画面都会很自然的变暗，给玩家一种前所未有的临场感。宇宙中存在着很多行星，我们完全可以自由地来这里，去那里。游戏就是这样设定的。至于游戏中主人公的设定，现在的年轻人很像。现在的年轻人或者刚从学校毕业，接触社会，参加工作，或者是原来住在乡下，现在到城里发展的年轻人。只不过这次的背景不是一个城市，而是一个宇宙了。而且，主人公也是按照正常的人体比例而制作的，这给玩家一种很人性化的感觉。在游戏的时候，玩家很容易将自己代入到游戏之中。至于发售时间，《星际游侠》在DQ上市一周年时发售，请大家届时务必多多支持。谢谢。

发售之前 让我们重新审视《星际游侠》的游戏特色

充满动作和战略要素的战斗

《星际游侠》和LEVEL-5以前开发的《暗云》和《暗黑编年史》一样,战斗过程中都包含了动作要素。根据试玩的影像，各个角色在使用普通攻击时可以跳跃并躲避敌人的攻击，在跳跃中还可以进攻，攻击力和攻击效果依照敌人的不同而有所区别。特殊攻击被称作Ability（必杀技），不但需要消耗AP（相当于一般RPG里的MP）其属性与敌人的属性构成相克关系.这些就需要在实战时具体研究了。

在战斗时，玩家一次只能操作一个角色。不受操纵的我方队友有时会提出建议和意见，这就是游戏战斗中的助言系统（Suggest）。队友们会根据战斗的具体场合,在自己行动之前向你提出请求。比方说在我方有人体力低下的时候,持有回复药或者治疗魔法的同伴就会向你询问“是否需要回复体力”。



这时回答“Go”，他们就会按你的意见行动。如果你拒绝他们的提议,或者不予理睬,他们就不会行动。这样的助言方式在进行杂兵战的时候是比较有效的。既以有效避免道具和AP的浪费，也能让玩家们在战斗中体会到伙伴之间的感情。从这一点来说，《星际游侠》是很有独到之处的。

流畅自然的真实体感世界

在游戏中,战斗、移动、剧情事件等RPG固有的要素十分自然地联结在一起。由于本作采用了“无缝读盘”的技术,玩家在游戏时基本上感觉不到强制读取的时间。实际上，这种技术在《横行霸道》等美式游戏中已经有所采用,相信常玩美版游戏的朋友们早就体会过了吧。这种技术实际上就是利用了PS2的机能和内存，在游戏运行时，CPU已经把前面一段距离的内容先读出来了。此外游戏并没有专门为战斗设计背景场地，所有战斗都是在移动背景上实时进行的。至于场景会不会受战斗的影响而发生变化,就要看PS2的机能和制作人的用心了。



由于游戏中的读盘时间被处理得感觉不到，战斗时又不用切换到特定画面，所以整个游戏过程的连贯性比从前的光盘游戏要强多了。基本上，只有SFC时代的《超时空之钥》等游戏使人有这种感觉。而本作运用了PS2主机的3D+卡通渲染机能，所以玩家们在游戏时会有更真实,更贴近生活的感觉。总的来说，这部游戏看上去更像一部电影,玩家们在游戏过程中感受到的世界,和以前传统意义上游戏是世界又有了区别。

新要素是RPG的救星?

从近年来的许多RPG作品的表现来看，角色扮演游戏目前比较低迷的原因，正是它当年引以为荣的特色——回合作战，循规蹈矩的游戏方式。当然了,笔者的意思并不是说回合制的RPG游戏不好，人家有《勇者斗恶龙VIII》那样优秀又卖座的例子在那里，你想否认是不应该的。但是这样一来，所有的RPG都陷入一种怪圈：游戏的基本操作都一样，就是剧情有所区别。这样的游戏玩久了就会觉得没意思。所以在90年代之后，制作者们费尽心机，希望在自己的系列中表现出与其他RPG不同的地方，这才有了《勇者》派和反《勇者》派等不同的RPG派别。总的来说，一个系列有一个系列的特征，如《最终幻想》的时间槽，《格兰蒂亚》的CANCEL技,《传说》系列动作配合指令等等。最近的FFXII新创建的LINK技应该也算是这方面的表现吧。

而《星际游侠》目前在大家面前展示的内容，大部分都和以前的角色扮演游戏没有太大区别,唯一值得注意的应该就是模仿《横行霸道》的无缝读盘系统了。严格地说,这种系统也不过是对其他类型游戏的创作要素进行的借鉴而已。尽管如此，我们仍然可以认为这是日式RPG的一种进步，相信以后会有更多游戏吸收其他新的要素的。

确立新一代RPG游戏的标准?

由于成功开发了多款RPG游戏,LEVEL-5在为《星际游侠》做宣传的时候,也打出了“NEXT RPG”的旗号。这个“NEXT”可以理解为“NEXT Generation”，也就是业界人士平时经常话在嘴边的“次世代”。其实“次世代”这个词的定义是有相对性的，由于新一带的主机总是会出现，现行的机种总是会落后，所以“次世代”永远指的是领先于当前时代的主机和游戏。游戏机经过了20多年的进化和发展，新的游戏类型和游戏设计理念也随着新机器的出现而产生。比方说ATARI的“软件硬件分离”,PC-E时期的“光盘载体”,32位机时代的“3D多边形游戏”，现下流行游戏里的“卡通渲染”和“无缝读盘”等等，都是应时而生的。至于LEVEL5会不会为新时代的RPG乃至所有游戏确立一个标准，这就要看大家是否接受了。所谓新一代的游戏标准，虽然不能由一两个游戏决定，但是一部有代表意义的作品足可以影响一代游戏玩家。当然了，过去的优秀游戏流传下来的要素还是很宝贵的。比如说2D化的表现，即时战斗系统等,即使经过很多年的时间，也仍然会有玩家会想到这些经典的游戏要素。新游戏在寻找新看点的同时，也在追求和过去一些要素弥和的方法。像本作用卡通渲染的方式来达到仿2D动画的效果,但的确又是实实在在的3D动画。也许这样的效果更加能够讨各位OTAKU的喜欢吧。



胸怀宇宙侠盗的梦想 少年的冒险 即将展开!!



回首过去展望未来并了解LEVEL-5的一切

株式会社LEVEL-5成立于1998年，组建者日野代表曾经在许多知名游戏公司担任程序设计员，但是他的部下多数还是没有什么游戏制作经验的毕业生。创业之初的LEVEL-5仅有12人，开会的时候需要租用300日元一小时的会议室。在PS时代，LEVEL-5的工作主要是为一些大公司代工编写程序，所以当时这个"小组"级的公司的名声只在业界一些人士中有所耳闻。然而在进入128位主机时代之后，一个不算偶然的机会使他们成为真正意义上的"游戏制作公司"。

LEVEL-5 RPG开山大作《暗云》海外销量破百万

2000年12月14日由SCEI发售的《暗云》（Dark Cloud）是完全由LEVEL-5代理制作的动作RPG游戏。SCE能够把这个游戏交给LEVEL-5这个当时只有十几个人七八条枪的小公司制作，一方面是因为LEVEL-5已经有了一点名气，另一方面是因为当时PS2上还没有什么太出色的RPG作品，制作这部游戏的目的主要也是为了在圣诞商战中抢夺一部分份额，以促进主机的出货量。出乎意料的是这部作品受到了RPG爱好者的好评。这与LEVEL-5的优秀品质是分不开的。

当时的LEVEL-5由于资金不足，连动作捕捉技术都用不起。全部任务的动作都是经过精密的计算后人工制作出来的。当时平均每个人物的动作计算和制作需要60小时左右，由于公司里人比较少，所以只好分工制作，搞得每个人都身心疲惫。不过这些努力并没有白费，在日本国内取得一定成绩之后，LEVEL-5又将游戏系统重新修改，推出了追加大量新要素的海外版，分别于2001年5月29日和9月19日在北美和欧洲发售。游戏中丰富的动作要素得到了海外玩家的认同,最后达到了100多万的销量。（当初日版《暗云》的销量仅7万多份）LEVEL-5也因此而名声大噪，成为一夜之间在业界崛起的RPG制作厂商。



↑《暗云》及其海外版的总销量达到100多万，不但成为PS2早期的优秀角色扮演作品，也使大家认识了LEVEL-5的名字。

新一代卡通渲染RPG游戏 创造奇迹的《暗黑编年史》

在《暗云》取得成功之后，SCE有意想把它做成一个系列游戏，LEVEL-5也得到了发展的机会。就这样，Dark系列的新作《暗黑编年史》（Dark Chronicles）在2002年11月28日发售了。该作品的卖点除了清新的人物形象和奇异的RPG剧情之外，就得说它的画面了。原先在《狂野历险》等游戏中被采用而大受好评的CEL-SHADING（卡通渲染）技术第一次出现在LEVEL-5的作品中。虽然这一技术已经在三大平台上多次被运用，而且几乎和《暗黑编年史》前后脚推出的NGC游戏《赛尔达传说：风之韵》的表现比《暗黑编年史》更胜一筹，但是这并不能否定《暗黑编年史》的优秀性。

该作与前作相比，无论是画面、音乐、剧情、系统还是操作感都向上提升了一个层次。实际上，LEVEL-5早在开发《暗云》时就已经制作续篇的构思了。由于前作在日本和海外的热销，其带来的利润使续作的开发成为可能。虽然故事和前部作品一样仍然以中世纪风格的世界观为主，但是穿梭时空的未来剧情使玩家们感受到一丝新鲜的乐趣。武器改造、照片收集和"高尔夫"的迷你游戏也为该作增添了不少亮色。相信玩家已经体验到了其中的奥妙。

《暗黑编年史》在日本销量为26万，接近前作的4倍。这使LEVEL-5确立了自己作为优秀RPG厂商的地位，Dark系列也成为PS2系主机著名角色扮演游戏的代表作之一。经过4年多的发展，LEVEL-5已经从只能为别人打下手的小组成长为独立开发制作游戏,拥有自己品牌的正规公司，工作人员的数量也从原先的12人增加到近百人。



未成的大器 意外的挫折 终成梦幻的《真梦生活在线》

在成功制作了Dark系列两部作品之后，LEVEL-5的名气逐渐在游戏界与广大玩家之间传播开来。

2002年，刚在日本发售XBOX不久的微软公司找到了LEVEL-5，并且商谈合作开发游戏事宜。这一消息一经传出，业界为之震动。当时XBOX在日本市场开发的游戏数量相当有限，首发阵容除了美女打头阵的《死或生3》以及比PS2版晚出很久的《幻魔鬼武者》、《天诛》等游戏外，并没有太多日版游戏支持，尤其是日本玩家喜欢的RPG。而考虑到角色扮演游戏在当时有网络化的倾向，加上PS2网游FFXI在世界上的畅销，于是Microsoft打算让LEVEL-5在XBOX上制作一部网络RPG游戏。网游RPG又称作MMORPG（Massively Multiplayer Online Role Playing Game）,强调多人在线共同娱乐的特征。而LEVEL-5接受的任务，是制作《真梦生活在线》（True Fantasy Live Online）这部游戏。

应该说，《真梦生活在线》（以下简称《真梦》或TFLO）最初模仿的并不是PS2版的《最终幻想XI》,而是美版网游RPG的始祖《创世纪在线》（Ultima Online），但是微软制作这部游戏的目的确实是想对PS2的FFXI构成威胁。这也是XBOX上的第一部网络RPG游戏，每个服务器可以容纳大约3000名玩家，他们既可以在游戏世界中冒险，也可以过平静的生活。这样的游戏方式比单纯的打怪练级要有趣得多。加上新鲜的卡通渲染，假如这部作品能够取得成功的话，XBOX在日本乃至在亚洲地区的销量将会有不小的长进。

然而经过两年的时间，在2004年6月，Microsoft会社宣布由LEVEL-5会社开发的XBOX用网络RPG大作《真梦生活在线》的开发停止了。当时这个游戏的开发进度已经达到了相当高的程度，但是XBOX事业本部长丸山嘉浩与LEVEL-5会社代表取缔役社长日野晃博的官方公告表示，该作开发中止的原因为游戏目前的完成度并不高，所需要的开发时间远超过预想，由于担心无法为玩家提供足够高品质的游戏，最终经过慎重考虑，决定中止开发。

这些解释显然和以前公布的开发图片与影像有一些矛盾。2年的时间，LEVEL-5这样水平的公司，即使MMORPG再不好开发，也不应该是这样一个结局。何况那之前很长一段时间以来，微软都声称TFLO的开发处



于“顺利的进展状态”，那么开发中止的背后可能隐含着什么原因呢？

虽然SCEI和微软在海外的竞争十分激烈，但是在日本本土，PS2基本上还是掌握着整个家用机电玩界的霸主地位。XBOX上，一部普通的RPG游戏并不能带动太多销量，何况是日本人并不十分精熟的网络游戏。在这样不利的环境下，微软依然愿意投入大笔资金开发，不得不说这里面有牵制SCE的意图。TFLO能不能成功并不重要，重要的是不能让这部游戏的开发者——LEVEL-5在同时也为PS2开发游戏。当LEVEL-5察觉到这一点时，游戏的完成度已经很高，停止开发的话将导致不可估量的后果。

据《朝日新闻》记者提供的小道消息称,自2003年秋以后,Microsoft会社逐渐缩减TFLO的开发资金,这就使LEVEL-5陷入了进退两难的境地。继续开发的话,游戏的成本将会暴增，而该作的开发方针是面对日本Xbox市场,估计很难在欧美市场有所作为。所以在“E3 2004”的时候，《真梦》不再公开展出，到了5月中一切收尾工作基本结束后，就宣布了开发中止的消息。而这在当时也引起了轩然大波。



↑让无数XBOX玩家期待的在线RPG游戏，曾经被认为是可以对抗FFXI和PlayOnline的佳作。最后却成了微软与SCE战略较量的牺牲品，当时有无数玩家为之扼腕。

就这样，这部原本会成为第一个卡通渲染的MMORPG最后还是化作了“True Fantasy”，有时候真让人怀疑当初微软给游戏起这个名字的时候，就已经策划好最终的结果了。在业界，像这样的策略性决断是司空见惯的，但这对于LEVEL-5是一个致命的打击。好在日野晃博本人很有“壮士断腕”的勇气，早在察觉出微软减少开发资金的时候，他就决定把制作TFLO的人手调一部分去开发PS2的游戏，而正是这个游戏，奠定了LEVEL-5今天的地位。这部游戏就是——

拨云见日 LEVEL-5克难制胜《勇者斗恶龙VIII》再创辉煌

《勇者斗恶龙VIII》（Dragon Quest VIII，以下简称DQ8）是Enix与Square合并之后开发的第一部《勇者斗恶龙》的正统新作（PS2版的DQ5属于重新制作的复刻



↑《勇者斗恶龙VIII》让LEVEL-5摆脱了往昔的阴影，在游戏界创造另外一个奇迹，LEVEL-5的实力对得起日本国民级RPG的招牌。

作品）。在和CHUNSOFT公司合作多年之后，Enix认为DQ应该3D化，但是游戏的面貌并不应该一直固守过去的老样子。在Square和Enix合并后，Enix将原Square RPG的一些要素吸收到自己的游戏中，并且有了制作DQ8的构想。

这时候的LEVEL-5在卡通渲染的制作方面已经能够做到驾轻就熟了。鸟山明笔下富有特色的人物形象与这种仿2D的渲染方式可以说是珠联璧合，这在ATARI开发的《龙珠Z》中就有了很好的体现。而以前《勇者》系列的传统要素也没有被丢弃，这种秉承优良传统、勇于开拓创新的开发精神就注定让DQ8成为一部优秀的游戏。不过，DQ毕竟是一面金字招牌，如果要交给他人制作，就必须在制作开始之前有所觉悟。

Square Enix是信任LEVEL-5的。以日野晃博丰富的工作经验和LEVEL-5业已取得的成绩，把DQ交给这个公司制作，并不是一时冲动的结果。而日野等人对自己能够制作DQ这部国民RPG游戏亦感到十分荣幸,所以游戏的开发绝对需要投入100%的努力。在经历过TFLO开发事件的冲击之后，日野等人把所有员工集结起来，告诉大家必须全力投入DQ8的制作，原先意志消沉的同事们也振奋起精神，把自己的精力全部奉献出来。

度过了半年的困难时期的LEVEL-5的员工们永远不会忘记2004年11月27日这一天。《勇者斗恶龙VIII:天空、海洋、大地和被诅咒的公主》经过2年多的艰苦开发，终于与所有爱好DQ系列的玩家们见面了。“不愧是DQ啊！”《勇者》系列老玩家们的感叹成了对LEVEL-5最好的评价。351万8779份的销量(FAMI通2005年9月统计）使这部作品当之无愧地步入了白金殿堂。日野代表和所有LEVEL-5的员工们当时的心情会是什么样的呢，相信他们一定为此激动得流下眼泪了吧。

↓DQ8采用了LEVEL-5擅长使用的卡通渲染技术，堪称绝赞。



再接再厉 谱写新的传奇《星际游侠》即将华丽登场

DQ8的成功使LEVEL-5彻底摆脱了《真梦》停止开发的阴霾。就这样，在2005年，LEVEL-5公布了全新制作的RPG《星际游侠》(Rogue Galaxy）。

和以前中世风格的Dark系列不同，《星际游侠》是一部充满未来科幻色彩的作品。在构思的时候，日野等人试图让玩家们感受到大友克洋和木城雪户的风格，现代高科技的装备与荒凉深邃的自然形成的巨大冲击，给看过预告片的玩家们留下了极深刻的印象。而主人公平易近人的出身和少年追梦的故事，虽然在RPG里属于老生常谈的话题，但是无论在什么时候，都会吸引玩家们的目光——毕竟人在少年时都有过诸如“天下任我游”的雄壮梦想，再被感动一次又有什么不好呢？无论谁做出什么样的评价，《星际游侠》都将成为一部给整整一代玩家留下深刻印象的作品。

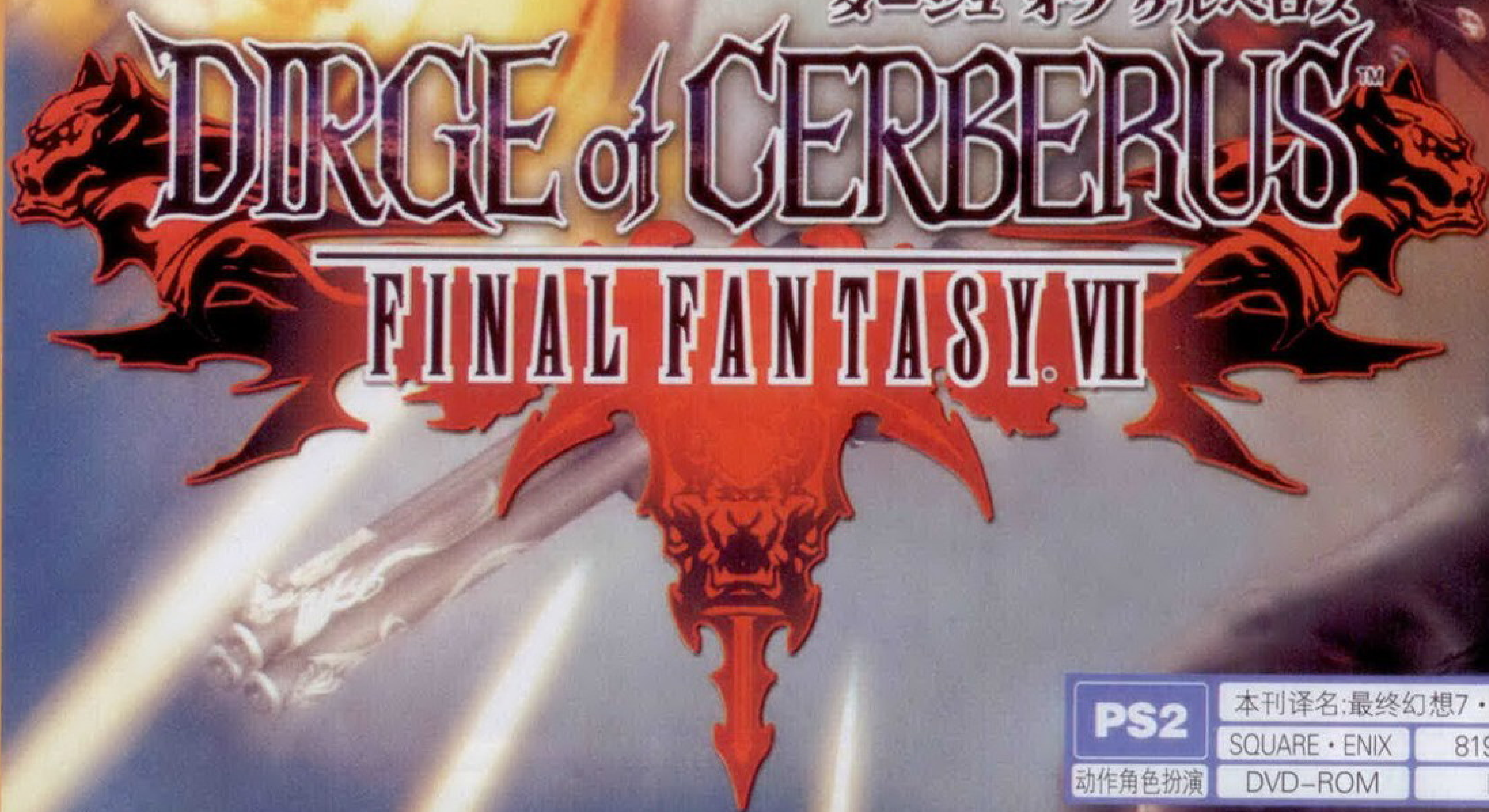
在许多人眼里，LEVEL-5是一个本来名不见经传,推出了几部优秀游戏就一炮走红的奇迹公司。但是又有多少人能理解，这些辉煌的背后，凝聚着多少辛勤的汗水和失意的苦痛呢？对于立志在明天继续创造辉煌的LEVEL-5，除了祝福，我们又能说些什么呢？ □文/猴子



←以日野晃博为代表的新一代游戏制作者正在勾画下一个时代游戏的轮廓，我们将和他们一同寻找答案

在经过一定时间之后，FF系列再度以7代为背景推出了这款“塞伯拉斯的挽歌”。这款作品是一个以第三人称视点行动的强调动作性的游戏，但仍然保留最终幻想系列的名字。

2006年1月26日
发售确定！



PS2	本刊译名:最终幻想7・塞伯拉斯的挽歌			
	SQUARE・ENIX	8190日元	2006.1.26	
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定



被红色包围的神秘
佣兵到底有多可怕？

罗索

无论是头发、服装还是眼睛的颜色都是红色，所属于DG佣兵团的精锐部队，人称“红色罗索”。个人的身手非常敏捷，战斗能力相当强，她手中巨大的剑可以放出气刃，即使是在佣兵团内部也是数一数二的。个人情绪非常不安定，性格非常残忍。

Rosso

←这个女佣兵似乎有着超人的冷酷，她红色的眼睛在诉说什么？

↑目前的游戏情报还并不是非常充足，因此关于这个据说是超级强力佣兵的信息我们也不是很清楚，但“红色的罗索”这个外号，却是拉风到了家。

←她似乎亲自参与过多起屠杀事件，但她似乎也有一个自己的梦想。

全身隐藏在红色中的女佣兵以及有着神秘过去的女研究员

本作是想当年在PS上出尽风头的《最终幻想VII》的最新关联作品。在经过多年以后，游戏的世界观又回到《FF7》的时代中。故事发生的舞台是在星球上某一个遭到迷之集团突然袭击的城市，时间为《FF7》正统故事结束的3年后。城市中的因为突遭星球的巨大灾难，发生了翻天覆地的变化，人民生活苦不堪言。由于是最终幻想的关联游戏，所以作品中将会理所当然地出现许多我们熟悉的《FFVII》中的角色。本作的主角叫文森特·瓦伦丁，他原本是神罗所属的特殊部队塔克斯的一员，但在后面接受了身体改造，使其成为了不死之身。但经过改造之后其身体难以承受强大的压力，被冰冻了起来……游戏一般状态下是采用第三人称视点行动，比较强调动作性。

夏鲁亚·路娅

世界再生机构的技术部所属科员，在研究部内部人称天才科学家。现在虽然已经不在第一线作战了，但却有着神秘的过去，据说在曾经的战斗中失去了左手和一部分内脏。在进入WRO之前，似乎与DG佣兵团的上属组织神罗有过激烈的交手，她现在紧闭的左眼，应该也是在战斗中留下的痕迹。与其他研究员不一样，她有着独特的穿衣风格。

她在寻找的东西是什么？

→这个女人奇怪的身体似乎在诉说着她那不寻常的过去。

Shalua Rui

→这个女人所属的神秘组织的目的究竟是什么？

抛开一切禁锢！爆发出最真实的力量！

从表面的游戏方式来看，“塞伯拉斯的挽歌”是一款非常标准的第三人称射击游戏。之前的试玩版中，这款游戏分成任务和目标两部分。在试玩版中，需要用到左摇杆控制移动和瞄准，按R1键可以瞄准，L1可以使用魔法，X键则是进行近战格斗，可见游戏的战斗方式还是充满变化的。十字键的左键用来设置使用的道具，右键用来使用道具，上键是呼出地图。L2是切换使用武器；当拥有一定mp的时候按住L1和R1不放时，则可进入维森特的主要战斗状态——变身。变身后维森特将好像一个狼人般的怪物进行战斗，变身中mp会随着时间进行而减少，减到0的时候就会变回原样。



他的手掌可放出火炎！连导弹都不怕！



←从此时的维森特手中可以放出强烈的火炎，而且单手就可以将火箭打回！不能用科学解释的生物我们一般就称其为怪物，对吧？

维森特的身体被奇怪的光束完全包围，这是？



←这是变身的全过程，虽然需要消耗一定的mp，但却拥有扭转局势的力量！



变身为毫无拘束的怪兽便能拥有力量

拥有无限力量的加利安兽！

Galian Beast 加利安兽（维森特变身）

依靠压倒性的攻击力将敌人打倒！

原先神罗的科学家宝条将自己毕生的研究成果都注到了维森特身上，使其拥有了不死身。但受这个的影响，有时维森特也会变成可怕的怪物。这种变身能力导致的直接结果就是这个加利安兽。在游戏中虽然这种状态下不能够使用枪，但超级进化的近身格斗能力和手中放出的火焰已经足以保证其强大的攻击力了，完全可以将敌人一击粉碎。而且还拥有与其巨大身躯完全不符的高速移动能力，保证了其实力的完全发挥。作为主角的维森特果然拥有与众不同的能力，看来在游戏中如何运用这个能力将成为能否顺利破关的关键。

星球上属于敌对状态的两个组织

3年前发生的那次行星大灾难给这个星球留下了无数的伤痕，FF7电影版体现的就是乱世之后人们痛苦的生活状态。在这1年之后，本应获得新生的星球却面临着新的危机。叫做DG佣兵团的组织突然出现，并开始袭击无辜的群众。与之对立的是一个新兴的组织WRO，他们与DG佣兵组织进行了无尽的斗争。除了上面所说的世界再生机构与DG佣兵组织之外，这个世界里还有一些流浪的战士。他们在这个世界中四处流浪，这个世界的世界观也就是由这几方共同构成，故事也将在他们之间发生。



←这些组织间的关系以及各自的发展决定了这个世界的局势。

WRO（世界再生机构）

行星在受灾后设立的私设机构，原本是神罗干部的里普・托艾斯特担任组织的领导者，其目的是与破坏这个行星的一切力量进行坚决的对抗。其实际组织本体似乎谜团重重，号称是以科学研究为主，但却没有多少人知道他们的具体规模。但从其组织本部的建筑来看，似乎是一个非常大规模的组织。

里普・托艾斯特

原神罗组织的都市开发部门负责人，但后来却离开了组织曾经有过操纵凯特西与维森特等人一起并肩作战的经历。

里普操纵的机器人，会说里普那里的方言，看起来只是一只奇怪的猫。

DG佣兵组织

原本是神罗组织为培训拥有强大战斗力的超级战士而特意设立的培养优秀士兵的地下设施“迪普场”，但在那里却突然出现了很多神秘的士兵，没人知道他们从哪里来，也没人知道他们要做什么。大家都认为在灾难中毁坏的设施里却出现了这些拥有强大力量的神秘士兵，而且他们还自发结社，威胁民众……

西尔库

DG佣兵组织内部的尖端部队的一员，拥有潜入NETWORK里的特殊能力，追逐维森特的先锋。



阿斯尔

DG佣兵组织里面拥有最强力量的一人，经常与西尔库一起行动，可以轻松地拿起大炮攻击。

游离于两个对立组织之外的神秘人物

除了上面所说的世界再生机构与DG佣兵组织之外，这个世界里还有一些流浪的战士。他们在这个世界中四处流浪，不知为何作战。也许是为自己？为保护这个世界？没有人知道。这里介绍的是两名主要人物。



尤 菲

出身于乌塔的忍者少女。在FF7的世界观里她是一个比较重要的人物，相信大家对她都不陌生了。但她这次出现的目的是什么呢？



维森特

原本是神罗所属的特殊部队塔克斯的一员，但在后面接受了身体改造，使其成为了不死之身。但经过改造之后其身体难以承受强大的压力，被冰冻起来，直到现在被克劳德等人解冻。

早早就确定的预约特典

虽然现在离作品发售还有2个多月的时间，但现在厂家就已经发布了预约特典的消息了。

这个作品预约的特典是一张被称作为“COMPILATION of FINAL FANTASY VII: REFLECTIONS”的影象DVD，虽然之前在9月发售的DVD作品“FF7 少年归来”也附送一张叫做“COMPILATION of FINAL FANTASY VII トレ-ラ-集”的DVD，但二者的内容还是有一定差距的。

这个DVD里收录了5段影象，分别是：S・E PARTY 2005上公布的“FF7 少年归来”与“CRISIS CORE FF7”、TGS 2005上上映的“塞伯拉斯的挽歌”与“FF7总集篇”和E3 2005上公布的DEMO影象“FINAL FANTASY VII TECHNICAL DEMO FOR PS3”。

这其中最引人注目的应该就是“FINAL FANTASY VII TECHNICAL DEMO FOR PS3”了。虽说其已经由SCEA在E3上公布过了，并不能说是很希奇，但其中有一段用PS3重新制作的PS版FF7的OPENNING的影象，据说是实际的影象。虽说FF7很可能不会在PS3上出现，但这样一段很有传奇色彩的影象，肯定会引发FANS收集的狂潮。



↑东京游戏展上的展台，本作是作为重点作品而出展，引来了无数关注。



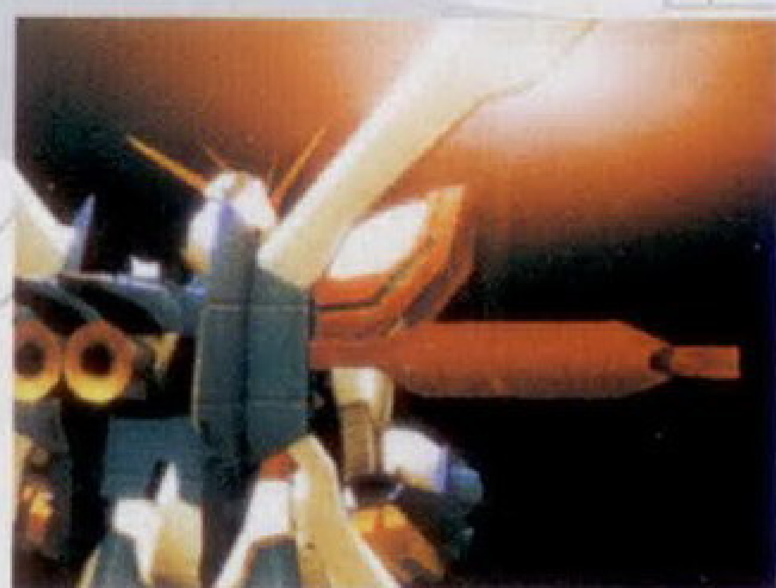
↑著名的少女忍者角色，看来新作中她一样会出场并且有着不少戏份，性格似乎完全没什么变化。



↑目前公布的游戏画面，看的出虽然游戏比较强调动作，但RPG的大方针还是没变化。

钢铁雄师热血战斗，

ACE是高达系列作品中最具特色的作品之一，在本作中“机动武斗传G高达”也登场助威，更为ACE2增添了魅力。在这部作品中登场了神高达和恶魔高达，这两部强力的机体在机动武斗传G高达中都有很好的表现，得到了广大高达迷的认可，因此登场ACE2可以说是意料中事。神高达的系统与其他机体完全不同，独具特色，在本作中发动特技时的战斗场面更是魄力十足。



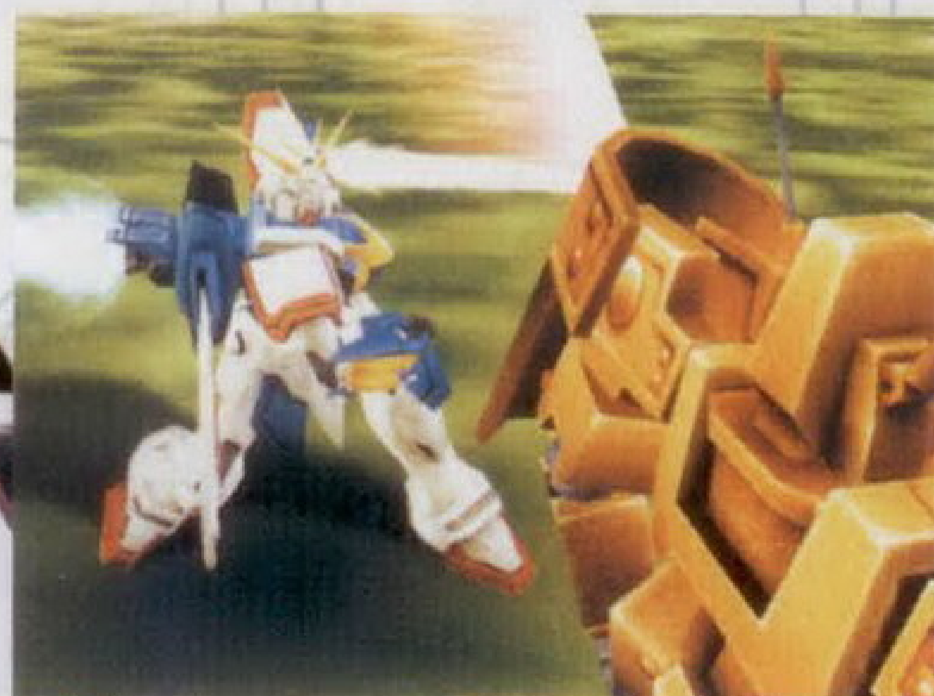
↑与动画中的招牌动作完全相同，相信高达漫画迷会从中找到特别的感受。



拥有无上荣誉的神高达 轻松地闪避敌人的攻击 分身杀法无敌天下

←虽然神高达的格斗攻击超级强力，但在神高达机体上还搭载了远程射线武器。





↑神高达的近战攻击，挥舞着光剑砍向敌人，不过此时好像还没有发动多蒙的特技。



从机动武斗传而来

多蒙驾驶的神高达来自机动武斗传G高达，作为以前高达机体的替代品，投入战斗。在战斗中多蒙和高达的表现值得称赞，无论在动画或者游戏中，多蒙和他的爱骑都成为了故事的主题。无论是多么艰苦的战斗，只要出现多蒙的身影，都可以力挽狂澜。

本部作品由BANPRESTO和ROMSOFTWARE共同开发，是以高达为主题的动作类游戏。目前所知情报甚少，但是可以判明目前已有两部新作品在本作中登场，成为ACE家族的新成员。这两部作品都是响应广大狂热玩家的号召，才能在本作中作出这特别的演出。看来两厂商都对玩家非常重视，连本款游戏登场的作品都由玩家来决定。下面将以表格的形式为大家介绍一下在ACE2中登场的作品。







A.C.E.2

Another Century's Episode

[A.C.E.2]登场作品	
机动武斗传G高达（新）	圣战士登拜因
剧场版 机动战舰抚子 暗黑的王子(新)	重战机L-GAIM
机动战士高达0083 星尘的记忆	苍蓝流星ＳＰＴ雷兹纳
机动战舰抚子	机甲战记龙骑兵
新机动战记高达W 无尽的华尔兹	机动战士高达 逆袭的夏亚
超时空要塞MACROSS	BRAIN POWERD
超时空要塞MACROSS 可曾记起爱	

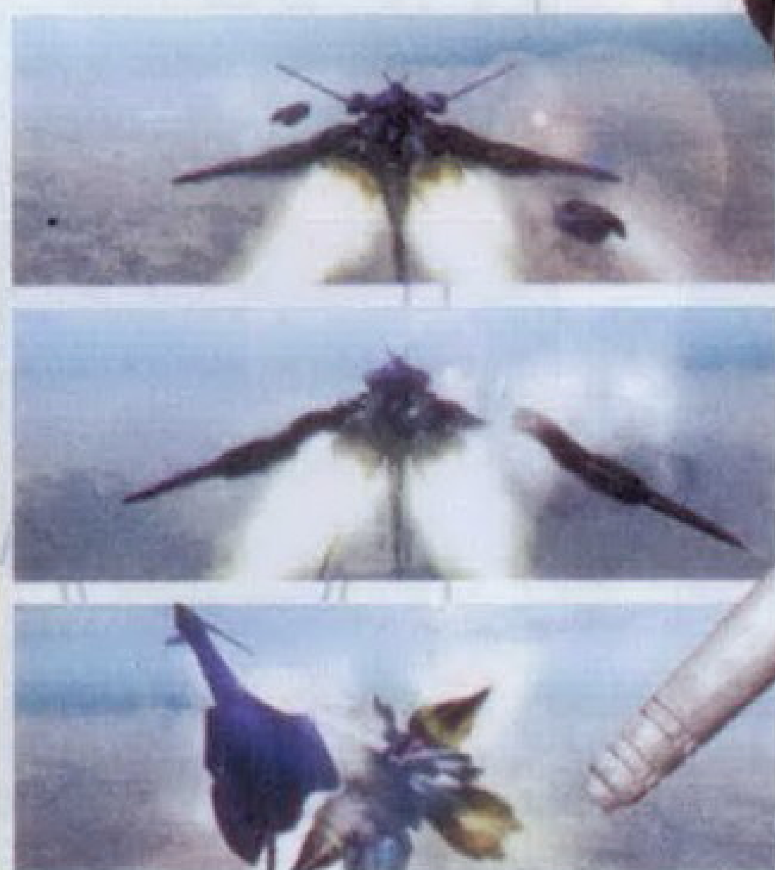
提到以机器人唱主角的游戏，玩家们多半会首先联想到超级机器人大战系列和高达系列，在这两大机器人系列中大部分的作品都是战略游戏，而ACE却以动作的游戏方式杀出了一片自己的天空，让玩家体验到了动作高达的魅力。这次登场的本部作品是ACE的正统续作，登场了更多玩家喜爱的机体，连多蒙跟神高达都有精彩的演出，相信喜爱高达或者机战的玩家一定不会错过本作！

PS2	本刊译名：ACE2			CERO 全年龄
	BANPRESTO	价格未定	2006年春	
动作	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

用自己的双手创造出机器史上的奇迹！

前作已经出场的剧场版《机动战舰抚子暗黑的王子》本作中再次上阵，但是在本作中讲述的并不是这部作品的故事，本作的故事与剧场版没有任何连续性，仅仅是登场了剧情版中的机体和驾驶员。这次在本作中，玩家可以亲自驾驶着黑百合在游戏中尽情飞翔。黑百合的参战，必定会为本作吸引更多的玩家，因为它在动画中的表现有目共睹。如果您是机动战舰的忠实观众，如果您是高达的狂热玩家，甚至可以说只要您想了解高达的世界，想感受一下驾驶机器人的乐趣。那么便没道理放过本作！







自由翱翔在蔚蓝色天空，心灵与机体共同飞翔！

从剧场版《机动战舰抚子暗黑的王子》而来的头号大将—黑百合！天河明人的专用机体，陪伴天河明人一起出生入死，经历了多场大战，在战场上掀起了黑色的旋风。由于装备着追加的装甲，因此防御力优秀，可以承受得住敌人的强力攻击。ACE2与前作完全不同，无论是增加机动性的装备还是追加的装甲，玩家都可以自由解除。



↑玩家在派遣机体出击时，可以从高机动型的多种形态中选择，对应不同的战场正确选择方为明智之举！







轻而易举地击倒强敌！

精彩华美的高品质动画先睹为快！

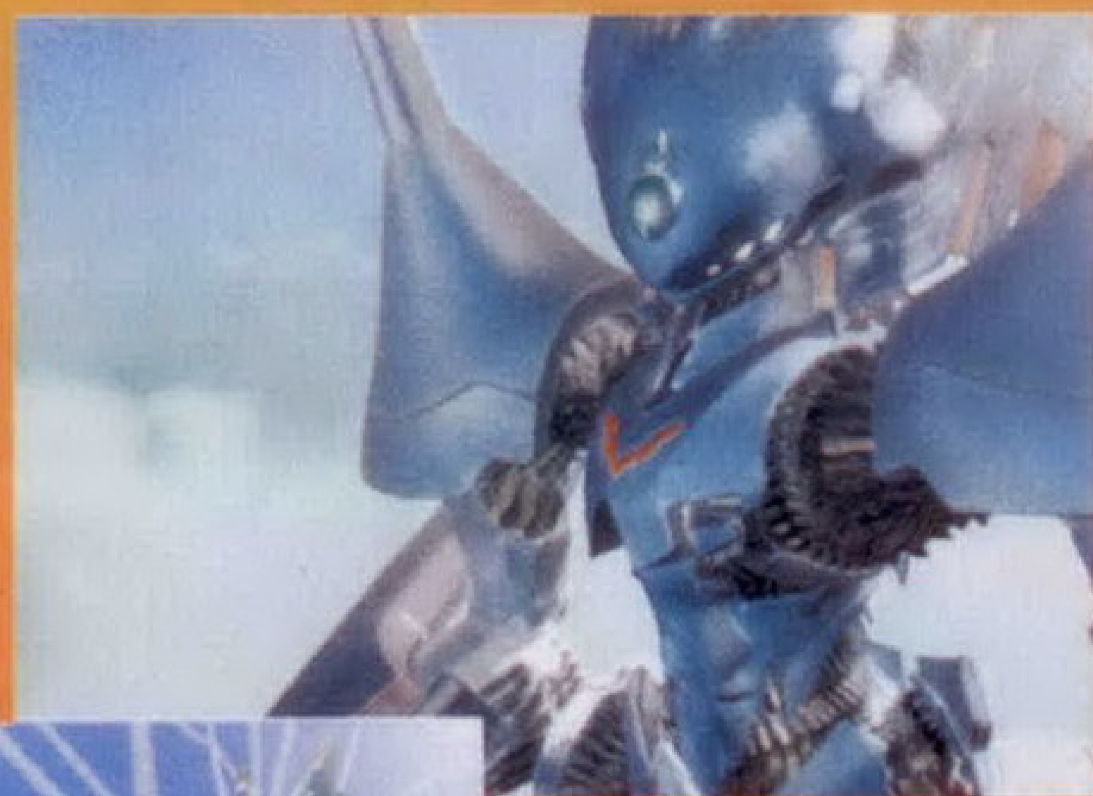
在前作中，帅气的片头动画在玩家中得到了好评，并成为玩家们茶余饭后的话题。ACE2中的片头动画也绝对是制作精良，甚至可以说品质在前作之上，无论是机体出场的气势还是宇宙的场景，都是厂商精心设计改之又改的智慧结晶！





↓→黑百合突然加速，向宇宙的深处突进，目标仿佛是前面的小小行星。

自由飞翔吧，黑色百合！



↑内利BRAIN的攻击画面。

飘浮在蓝天中的内利



→勇士举枪准备向V高达发动冲击。

→ν高达抵御住了勇士的攻击后，奋起反击，这次玩家可以欣赏到魄力十足的战斗场面。



↑战斗吧红色勇士！



↑将能量集中在右手的大炮中，一击必杀！



↑宇宙中的生死决战。

生死决斗：勇士对决ν高达。

系列中登场的机体也可随意选择！可以搭乘机体数量与前作相比大幅上升！



背后装备可以自由选择的雷兹纳

雷兹纳的装备选择可以说是该机体的一大特色，随着背后装备的改变，雷兹纳的机体性能也会随之改变。在出击前玩家可以自行选择背后装备的数量和种类，不过需要满足一定的条件。如何达到具体的条件，目前还是未知之数！

飞行型雷兹纳

选择该装备后，雷兹纳的飞行速度和移动时间都得到了大幅度的上升，但因为有时间限制，因此该装备绝对是不可多得的重要宝物。

榴弹型雷兹纳

在装备了该装备后，可以使雷兹纳的远程武器攻击力上升。遭遇到使用远距离武器攻击的敌人时，请一定换上这个装备。

火焰型雷兹纳

与榴弹型装备相反，装备上这火焰喷射装备的雷兹纳则更为适合近身战斗，如果想在近战中一展雄风，请千万不要忘记这个装备。

从苍蓝流星ＳＰＴ雷兹纳而来的著名机体，它的前身是普通雷兹纳，然而在一场血战中，普通雷兹纳被敌人打得支离破碎，因此诞生了本台强力机体—强化型雷兹纳。本机体虽然还残存着普通雷兹纳的痕迹，光从外表上看甚至还会让人误认为是当年的普通雷兹纳。然而本机体却已经得到了超级强化，在全身各处都增加了防御力强劲的防御装甲，更重要的是机体的机动力也得到了大幅提升。就普通机体而言，增加防御则会影响机动，而这一定理对雷兹纳完全不适用！

得到重生的超级强力型雷兹纳





→拥有变型机能的雷兹纳－MK2，大幅度提升了激动性。



动画原作中未曾登场的梦幻SPT

↓在动画原作中未曾登场的雷兹纳—MK2在本作也可以使用，它的性能、特性等等在目前还没有公开。



新人新作新ACE，再现机器人的真实战斗

简单操作一目了然

本作中的两个新的操作方法可以使玩家自由自在地操纵机体。虽然具体的详细操作目前还是未知，但是射击攻击和接近攻击分别为不同的按键操作，比以前作品的操作更为简便，值得期待！在游戏中还专门为玩家设有详细的操作指南，就算是不懂日语的玩家也一样能轻松掌握。

战斗场景扩大化

战斗的场景更为广大，其中最大的战场是前作场景的四倍。本来出场战斗的是机器人不是人类，它们那巨大的体型更需要足够的空间才能一展所能，因此场景的扩大绝对是理所当然的进化。

音乐重视

在前作中，音乐的改编一直被玩家争论，在本作中伴随玩家游戏的不再



↓热血男多蒙热血沸腾，在机战系列中也曾多次出场的著名人物终于再度燃烧！



把握现在，争取未来！大幅进化的ACE2

高机动型黑百合出击





↑高机动型黑百合的超速飞行而过，有如一道急电撕裂了寂静的长空！

虽然本作继承了前作的很多优点，但是在游戏中玩家一样可以看到许多令人欣喜的变化和改进，因此本作并不是简单的继承，而是继续的深化和发扬。在本作中，从现场魄力到游戏配乐等，都可以给玩家带来更为强烈的震撼，可以使玩家完全陶醉在这个钢铁的世界中，享受着这种驾驶机器人遨游太空的乐趣。机体的外表形态与动作都更为真实，一切都更为自然，而这些正是游戏进化的结果。本作中所有机体出击时、以及敌人机体出现时那种从气势上就为人带来的震撼，可以勾起玩家心底的共鸣。在本作中玩家还可以欣赏到前作中曾经登场的机体生动的表演。值得一提的是机体从母舰中出击的游戏画面，包含前作所有机体在内，这段动画全部都是重新制作，而且它们的动作与机体的特性完全吻合，整场动画行云流水一气呵成，使得熟悉前作的玩家也会为之振奋，耳目一新。此外在前面提到的雷兹纳–MK2，虽然在动画原作中未曾登场，但是在GBA游戏超级机器人大战J中作为隐藏机体出现，在本作中不知道是否还是作为隐藏机体出现？多蒙的表现更是让我万分期待！

全力以赴，凝望前方！



↑神高达的出击动画，远方的强光更为神高达增添了豪气！



↓玩家一看便会联想起电视版中的开场动画，在本作中各个机体都有自己独特的精彩演出。

明镜止水高山不动高达出阵



→与多蒙心体合一的神高达，出击的动画也非常符合机体特性。凌驾于蓝天白云之上，冷静地凝望远方，神高达仿若真神。

←从空中直接冲向大地

麦尤与爱机布拉提兹登场



↑这是敌机出击的动画，各机体的画面比前作更为精致，敌机的种类再次提升。



高达世界中战斗无尽头 玩家心目中游戏无止境



←来不及休息面前出现了四架敌机，大意不得。



←腾空而起冲向敌阵，给嚣张的敌人们一个教训，让他们知道你的厉害就在现在！

是改编的旋律。因为在游戏同时耳边响起的是动画原作中玩家熟悉的音乐，更利于玩家的紧张战斗。

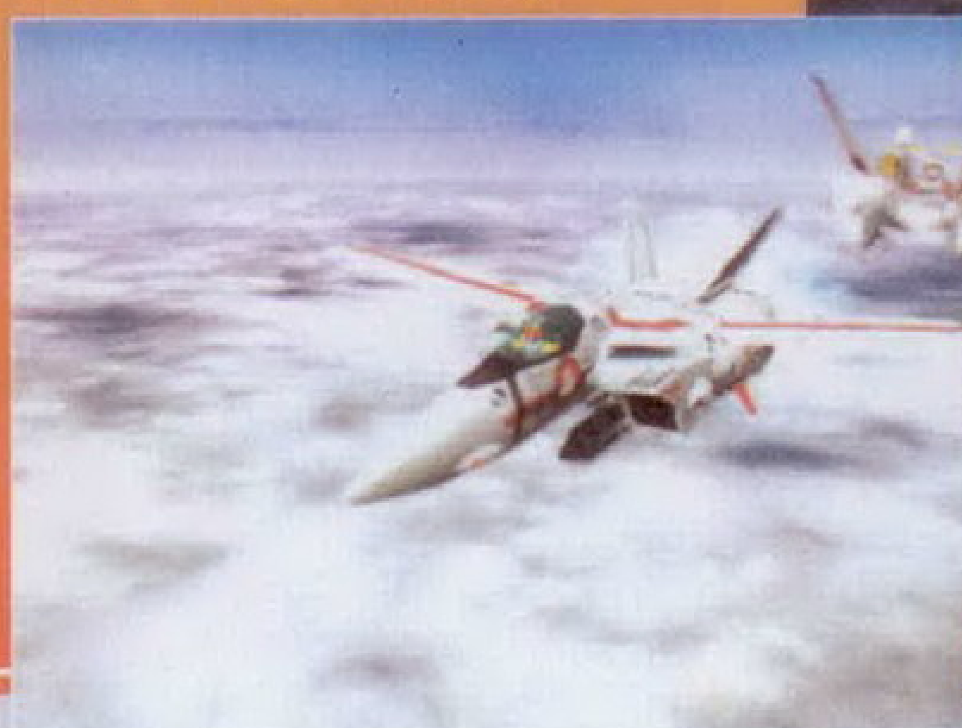
动画演出强化

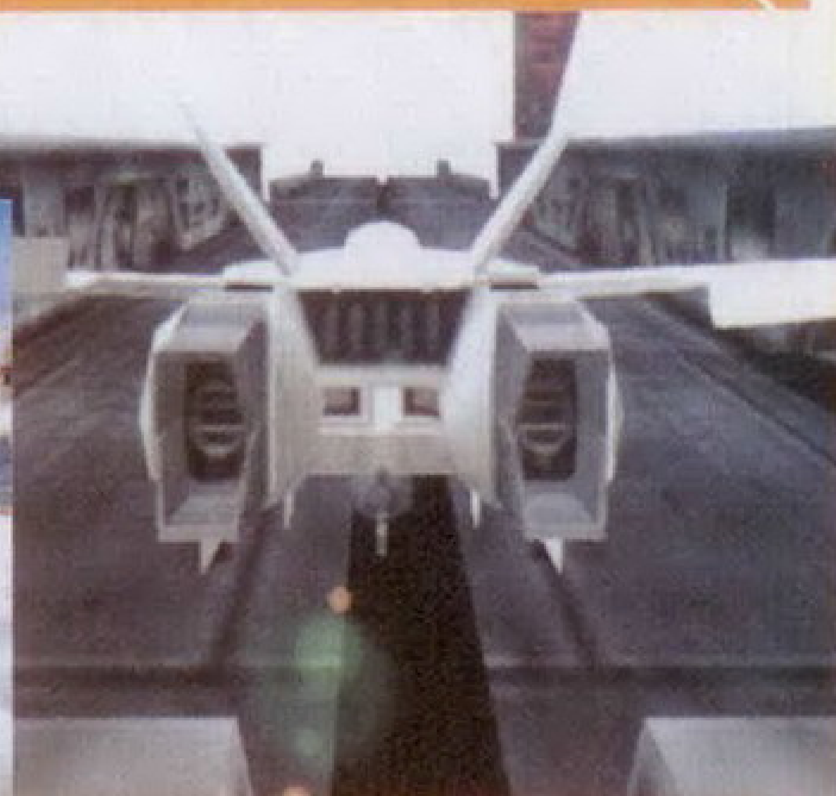
在本作中强化了主人公的出场演出，并且追加了机体的演出，游戏中人物和机体完全再现了动画版的动作，更使熟悉动画的玩家感受颇深。看着这些人物与机体的热血演出，玩家会很快被带到游戏中，可以在最短的时间内全力投入新的战斗。

登场机体的自身变化

在本作登场的机体中，有很多机体可以根据战斗的需要而改变形态，充分利用好这些机体的特点对顺利过关会有很多大的帮助。比如雷兹纳–MK 2，在那些需要长时间移动的超大地图上时，可以变形为飞机形态，移动速度上升，为玩家节约了宝贵的游戏时间。此外在战场上，玩家更要随机应变，随时调整机体的形态。

↓飞，越过沧海无垠……非常向往这种凌驾在蓝天白云之上，自由飞翔的感觉，仿佛压抑的心灵也会得到释放！











TALES OF THE ABYSS®

继承经典系列的一贯风韵，并完成全新演绎的大作即将迎来发售日！本作中独有的崭新战斗系统和壮阔故事背景已经逐步解明！

PS2	本刊译名：深渊传说			CERO 全年龄
	NAMCO	7140日元	12月15日	
RPG	DVD-ROM	日版	1人	未定

以“星之记忆”和“预言”作为关键线索的剧情逐渐揭开了神秘的面纱，站在主人公对立面的角色已经被公布。



←设定独到的人物结合在空想文明背景中，正是《传说》的魅力所在。

古老音律的传承者在预言的指引下踏上征程

从1995年SFC上发售《幻想传说》算起，《传说》系列的延续已经步入了第十个年头。本作作为正传的第8篇（第17部作品），是制作组为纪念系列十周年而推出的鼎力之作。《仙乐传说》的原班人马，藤岛康介先生的设定加上实力派的声优阵容，使本作的表现力更上层楼。除了首次在游戏中采用长身比例的人物形象外，本作还使用了更加进化的战斗模式，这就是前段时间已经公布的“FR-LMBS（自由范围式·真实时间制战斗系统）”。比起《仙乐》中的“复合线路式”系统，它可以提供更大的活动范围，使玩家能够更灵活地组织战术。在最近公布的新情报中，一些重要角色的身份被确定，他们的身份是罗莱拉团的高级战士。





↑面对这个已经被“预言”所束缚住的世界，六神将们的心中感到十分担忧。

背负不同的命运 胸怀各自的理想



←作为罗莱拉团的一线指导者，六神将活跃在各种特殊任务中。

↑六神将都拥有非凡的行动力与战斗力，一旦处于对立，将是很难应付的对手。

教团背后活跃的六神将



“六神将”是罗莱拉团直属军队“神托之盾骑士团”高级干部的通称。作为世界上影响力第一团体的部队指挥官，他们担当着许多重要而特殊的人物。六神将是教团主席总长巴恩的直属部下，但隶属于与神官伊安相对立的“大咏师派”，在暗中进行活动。六神将为了各自心中深藏的信仰和目的而战斗，随着游戏中局势的演变，他们可能会陆续阻挡在主人公鲁库前进的道路上，将故事矛盾引向深入。



接受血和火的洗礼

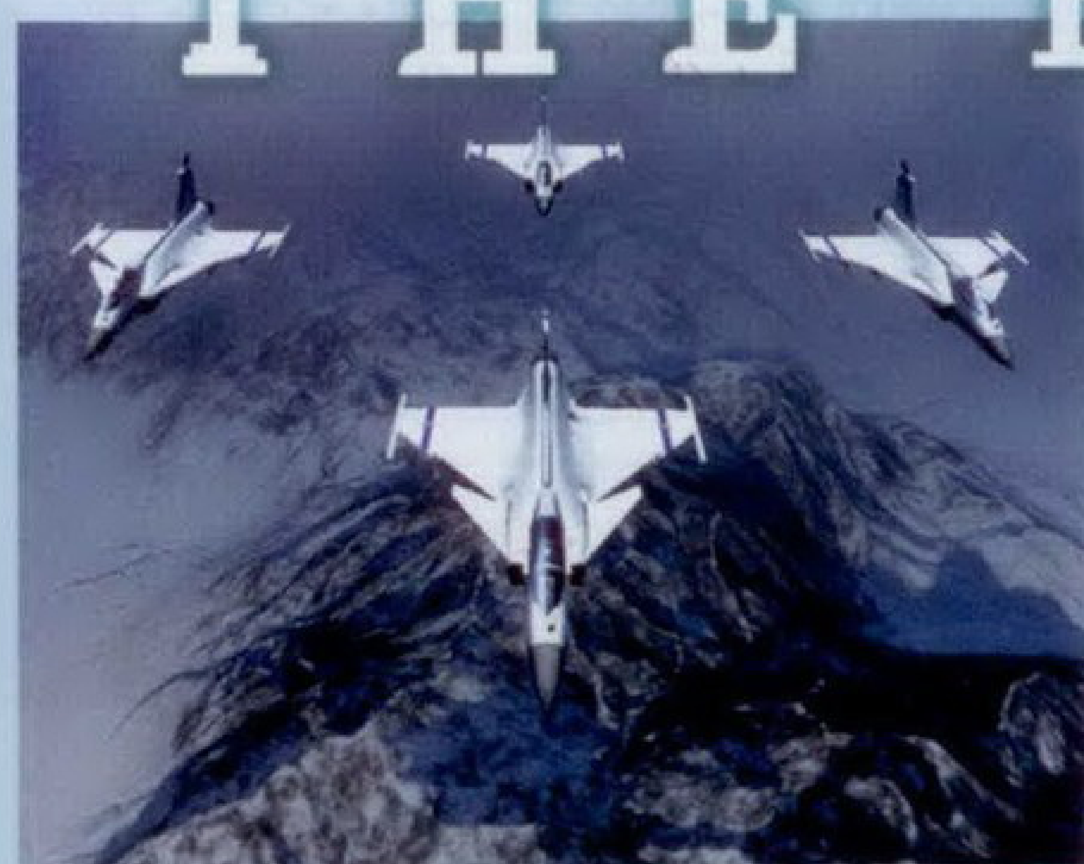


男子汉们的荣耀在碧空之中御风飞扬

做一个驰骋蓝天的王牌飞行员，接受枪林弹雨的洗礼，让你的名字成为战场上的传奇！这是每一个热血男儿心中的梦想，也正是《皇牌空战》的主题。这个历史悠久的游戏系列可以说是众多空战类游戏中人气最高的作品。继前作《皇牌空战5：未被传颂的战争》受到好评之后，在今年的TGS东京电玩展上NAMCO公布了新作《皇牌空战零：贝尔卡之战》的开发消息，令众多"皇牌"迷翘首盼望。最近，NAMCO又发布了更多关于游戏系统、人物故事背景等方面的新情报。

PS2	本刊译名：皇牌空战·零 贝尔卡之战				CERO
	NAMCO	价格未定	2006年发售预定		
座舱模拟	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定	

ACE COMBAT ZERO THE BELKAN WAR





游戏界"前传风"劲吹，《皇牌空战》也未能免俗，从游戏标题中的序号"0"就能窥见端倪了。本作以《皇牌空战5：未被传颂的战争》的前传作品为基调，这也是该系列中首次出现两部作品之间有剧情世界观延续的设定。具体的时间设定则是在《皇牌空战5》故事的15年前，玩家扮演隶属于乌斯提奥共和国第6航空师团敌66飞行队的一名雇佣兵，投身于抵抗军事强国贝尔卡公国的反侵略战争。游戏中将出现F-15C Eagle、F-1、MiG-29、Su-37 Terminator等各种结合了现实与科幻的战斗机型，让你好好地过一把王牌飞行员的瘾。

战鹰如同闪电般划破天幕

贝尔卡公国是一个实力强大的军事国家。在20世纪80年代，由于实行过度的国土扩张政策，使得公国陷入了经济危机。虽然通过联邦法案重新修正了国土政策，但是经济危机并没有得到缓和。而极右翼政党借机夺取了国家政权，以"建立复古的正统国家"为口号继续推行对外扩张。





↑在与敌人的编队作战中，除了自己的技术之外，与僚机的配合也是至关重要的。



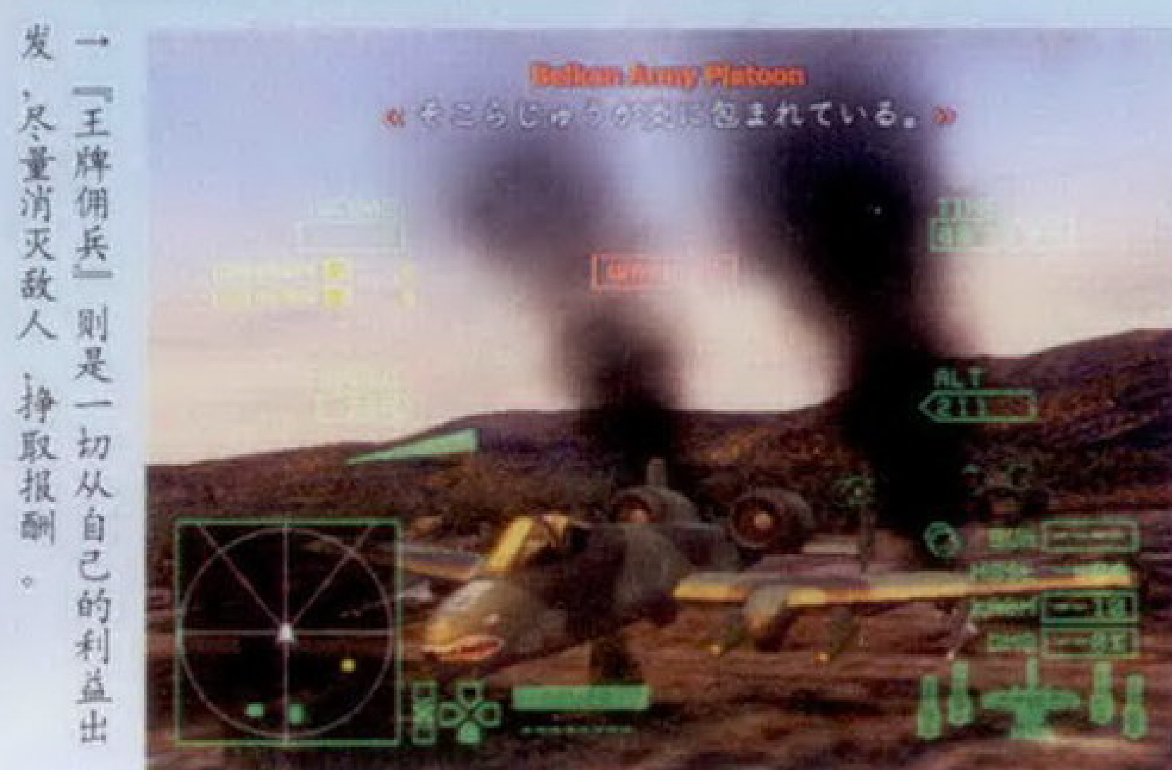
↑你击坠的敌机会记录到图鉴中，也算是"收集要素"吧。

让你自己的名字在战场上被永远传颂

1995年3月25日，邻国乌斯提奥共和国境内发现了丰富的天然资源储藏。以此为契机，贝尔卡公国忽然出兵侵略。乌斯提奥共和国在经验和实力都占据绝对优势的贝尔卡空军面前迅速溃败。然而，抵抗的力量并没有被完全扑灭。乌斯提奥临时政府召集了以雇佣兵为主体的第6航空师团，顽强地进行反侵略战争。而你便是第6航空师团中的一名飞行员，1995年4月2日，你的第一次任务即将启航……



←"王牌战士"的称号表示你具有高超的战斗技巧，在战场上不墨守成规。



←"王牌佣兵"则是一切从自己的利益出发，尽量消灭敌人，挣取报酬。

ACE STYLE系统

本作中最为引人注目的新增要素是"战斗风格"（Ace Style）系统。在战场上你经常会碰到一些突发事件，而面对这些突发事件时你必须自己来选择相应的应对方法。例如对某些目标是否进行攻击、对于一些计划外的情况是否灵活应变，等等。根据你的表现最后会得到相应的评价，并且提升名声。随着名声的不断积累，你可能会获得"王牌佣兵"、"王牌战士"和"王牌骑士"等不同的风格称号。"王牌佣兵"指的是你信奉武力压倒一切的信条，在战场上经常以强大的火力来摧毁敌人，并且注重报酬的获取；"王牌战士"则指你对战场形势有独到的见解，具有超强的战斗技能，对于突发状况能够做出灵活的反应；而"王牌骑士"顾名思义就是指你具备锄强扶弱的骑士精神，对于危难之中的友军及时施以援手，对于处于劣势的敌人也能够网开一面。你的名声不仅仅是对你战斗水准的评价，同时也会影响到敌方在战场上遭遇你时所采取的策略和战术！





使用暴力征服一切就是这个世界的金科玉律!

SAINTS ROW

圣徒？不，是黑帮！自从《横行霸道》系列大获成功之后，黑帮题材就成为了欧美主流游戏中不可或缺的题材。新一代的主机XBOX360上市，也少不了黑帮题材游戏的助阵，前几期我们介绍过由经典电影改编的《教父》，而这一款原创的《圣徒的争斗》也受到了很多玩家的关注。 □文/荇菜

X360	本刊译名：圣徒的争斗			
	THQ	59.99美元	2006年春季预定	M
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	记忆容量未定



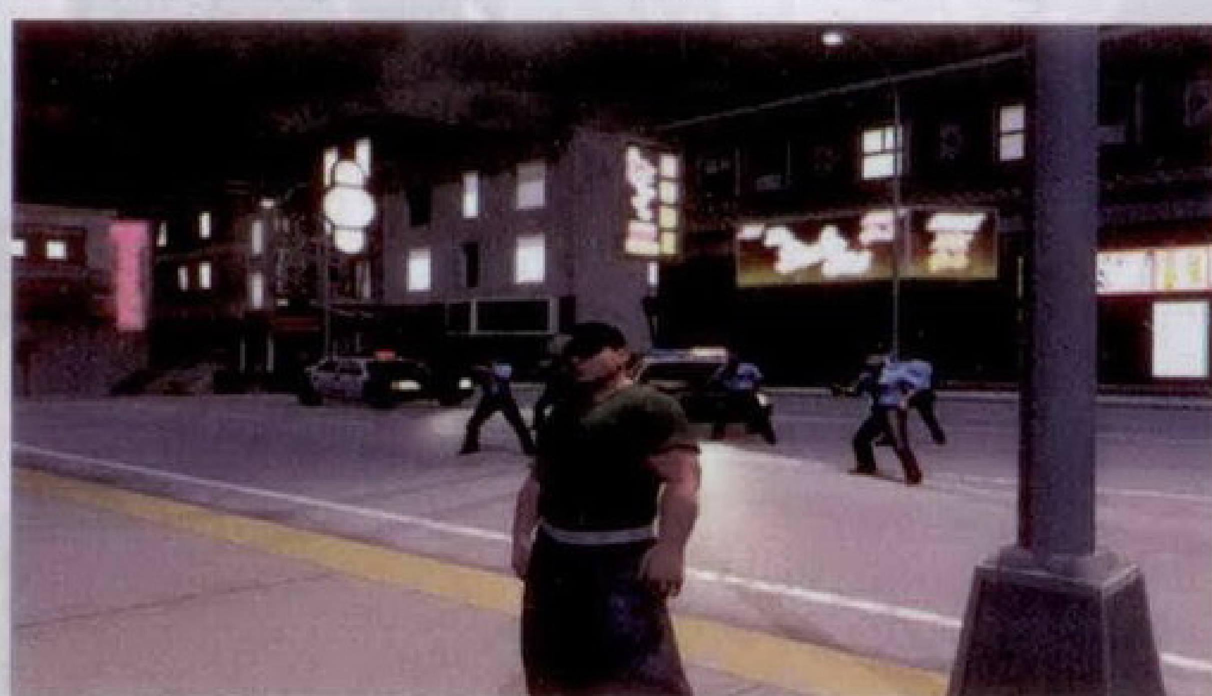
"自由度"是当前游戏中最流行的话题。黑帮游戏鼻祖《横行霸道》便以超高的自由度著称，本作同样也不会例外。玩家可以通过人物创建系统来设置主角的体型、外貌等特征。虽然这个系统并不算新鲜，但是新的硬件平台可以提供更优秀的机能，以实现更加细腻、逼真的人物刻画。游戏提供的细节选项之丰富达到了令人吃惊的程度，只要有足够时间，你几乎可以随心所欲地创造出任何自己想要的人物形象。当然，对于那些缺乏耐心的玩家，也可以直接选择游戏中的预设人物形象，快速进入游戏。

和《横行霸道》一样，本作也是以庞大的虚拟都市作为基础，玩家可以在其中四处游荡，推动剧情主线的发展，或者去做一些支线的任务。由于故事情节是描述黑帮之间的斗争，打斗、枪战等等场景自然也少不了。主角与不同势力的NPC之间会有明显的互动，能否在这个世界出人头地，就要看你的所作所为了。

如同有生命一般的庞大虚拟都市



↑火光和爆炸效果是开发小组对这个游戏很有自信的部分。



游戏中也有车辆改装的系统。虽然其细腻程度并不如人物创建系统那样令人惊叹，但已经足够让你自由自在地摆弄自己的坐驾了。经过改装之后，无论是车辆的外形还是操作性能都会有很大的变化，你一定能找出来最适合自己的车辆装配方案。而在游戏中赚取金钱的方法也是多种多样，例如最有意思的一种是骗取保险费——只要让自己受到一定程度的伤害，就能获得保险金理赔。当然，小心不要玩过火了，导致一命呜呼！



正在发展中的开发小组

负责《圣徒之战》开发工作的是著名游戏厂商THQ旗下的Volition小组。Volition小组的作品包括《召唤师》、《红色派系》系列等等，在欧美地区具有一定的知名度。而他们最为家用机玩家所熟悉的作品则是前一段时间发行的《惩罚者》。大家应该知道《惩罚者》原本是美国的一部流行漫画，在1993年由CAPCOM改编成为经典的街机动作游戏，并且在去年被翻拍成电影。而Volition所制作的《惩罚者》就是以电影为蓝本，虽然在品质上无法与"CAPCOM版"相提并论，但是其动作的丰富性和画面素质还是得到了一定的好评。本次负责《圣徒的争斗》开发工作，希望他们能够借助硬件机能的提升，更上一层楼。顺带说一下，Volition小组的地址在芝加哥附近，相信在他们所创造的虚拟都市中，也会看到芝加哥的影子！



←黑帮游戏太多难免审美疲劳，不知本作有什么特色。

天外魔境

传统日式风格RPG大作率先登陆XB360！系列中熟悉的角色们将携进化后的游戏系统，在以板东为舞台的神话世界展开全新冒险！

X360	天外魔境ZIRIA 遥远的日本			CERO 審査予定
	HUDSON	价格未定	2006年春	
RPG	DVD-ROM	日版	1人	容量未定



←游戏标题中的「ZIRIA」就是「自来也」的读音，顾名思义，自来也、大蛇丸、纲手等经典角色都会在游戏中亮相。

《天外魔境》系列的原点《天外魔境ZIRIA》以全新的风貌在新锐主机Xbox360上登场。壮阔的神话世界舞台在尖端机能的演绎之下，对曾令无数人为之着迷的绚丽世界观进行了重新诠释，将更加深厚的内涵展现在系列的爱好者面前。原《天外魔境ZIRIA》的音乐制作人坂本龙一先生再次出山为本作设计了主题曲和背景音乐，一直为系列进行原画设定的画师辻野寅次郎先生也对系列中的经典角色进行了重新描绘。一个充满了熟稔的气息，但又具有全新风貌的《天外》即将出现在广大玩家面前。本作的游戏画面从当年的"方格世界"变成了现在正统派3D背景，表现力发生了翻天覆地的变化。战斗系统也得到了进化，加入了连携攻击、召唤兽以及恐惧属性等概念，战斗时的策略性大幅提升。游戏中的剧情将以原作为基础，但背景与内容都经过了重新设计，玩家们在游戏中看到的情节将更加生动，要素也将更加丰富。



熟悉的舞台"日本"

从目前公布的序盘剧情中可以得知，游戏中的主线仍将围绕"日本"这个舞台展开。主人公自来也是蟾蜍族的"火之勇者"，他和伙伴们将在世界东方的这个"神话之国"中展开冒险。



→属性的相生相克依然是掌握战斗主动权的关键。

三种全新的恐惧属性



→本作除精神属性和自然属性外还有三种恐惧属性：蟾蜍、蛞蝓和蛇，分别对应自来也、纲手和大蛇丸的种族。

灵活运用崭新的战斗技巧打击敌人

在本作中，复数角色可以合作使用强力的连携攻击。使用这种技巧需要消耗每位角色的体力、技力和灵力。每种连携攻击都具有各自的"恐惧属性"，需要在战斗中逐渐习得。在这款游戏中还可以使用召唤兽，它们不是一次性使用的招式，可以留在场上参加战斗。召唤兽实力非凡，常常能够一口气清场，但维持它们需要付出体力等代价。另外，有一些强烈的连携攻击是需要和召唤兽合作使用的。

和同伴合作使出各种属性的连携技



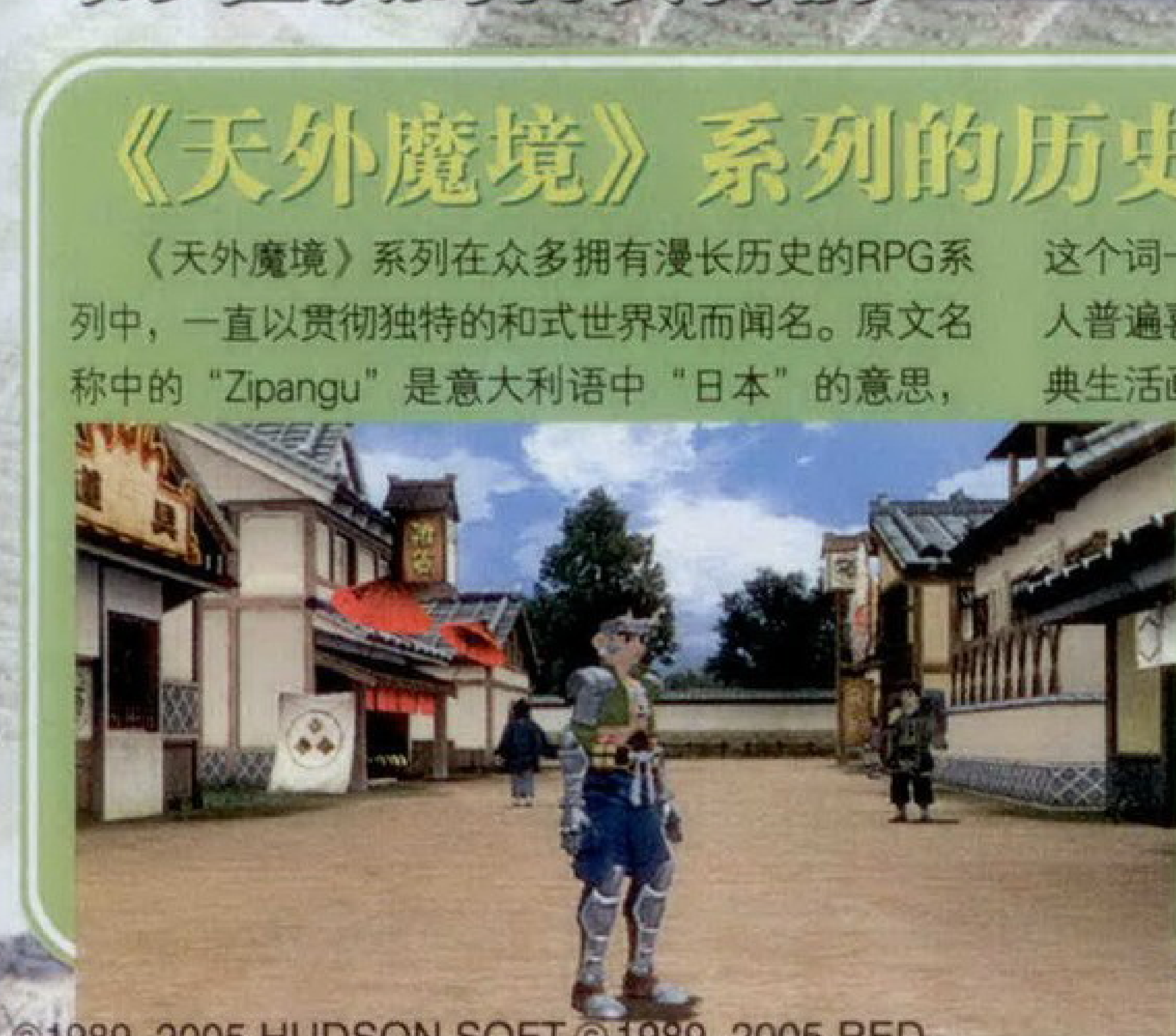
↑发动连携技需要消耗灵力。灵力是释放奥义的能源，在战斗中进行某些行动，灵力计就会蓄积，到达一定数值后就可以使用连携攻击了。

↑每个角色的召唤兽都与其对应的恐惧属性有关，大蛇丸的召唤兽是一只巨蛇。

奇形怪状的召唤兽们

《天外魔境》系列的历史：在神话世界中展开的和风冒险故事

《天外魔境》系列在众多拥有漫长历史的RPG系列中，一直以贯彻独特的和式世界观而闻名。原文名称中的"Zipangu"是意大利语中"日本"的意思，这个词一直是系列的关键线索。HUDSON认为，日本人普遍喜欢本土神话，在游戏中绘制出一幅绚丽的古典生活画卷，可以使玩家在进行游戏时感受到一种传统的美感。"传达出日本的活力"是《天外》制作组成员制作游戏时的口号。举箸进食，观赏盛樱，为富士山的美景所感动，在七夕之夜许愿，穿着木屐在夜市闲逛，新年时写下初笔，追寻埋藏黄金的传说等等，《天外》中描写了许多日本民俗细节，并刻画了传统日本人的生活心态。这些表现手法引起了日本玩家的共鸣，这个系列也因此被评为"世界观本土化"的典型代表。



系列的第一作《天外魔境ZIRIA》问世于1989年6月30日，对应NEC公司推出的游戏主机PC-E，是史上第一部以双CD-ROM形式推出的RPG。当时，这部作品凭借精良的开场动画，优美的音乐和厚重的世界观受到了玩家们的热烈欢迎，成为轰动一时的名作。迄今为止，HUDSON公司已经在PC-E、SFC、NEO-GEO、SS、PS2、NGC等机种上合计推出了十余部《天外》作品，游戏类型主要是RPG和FTG。本次在Xbox360上推出的游戏是现在很流行的"原点"式作品，制作组希望这部名作能够焕发出新的活力。





007:来自俄罗斯的爱情

这是EA GAMES取得“007”系列游戏改编权之后所制作的第三部作品。本作由《007：得与失》的制作小组负责开发，所使用的图像引擎也与《得与失》颇为相似。和大部分EA出品的游戏一样，本作的品质不过不失，游戏难度不高，适合不会在游戏上花费太多精力的轻度玩家。

荇菜评价 B

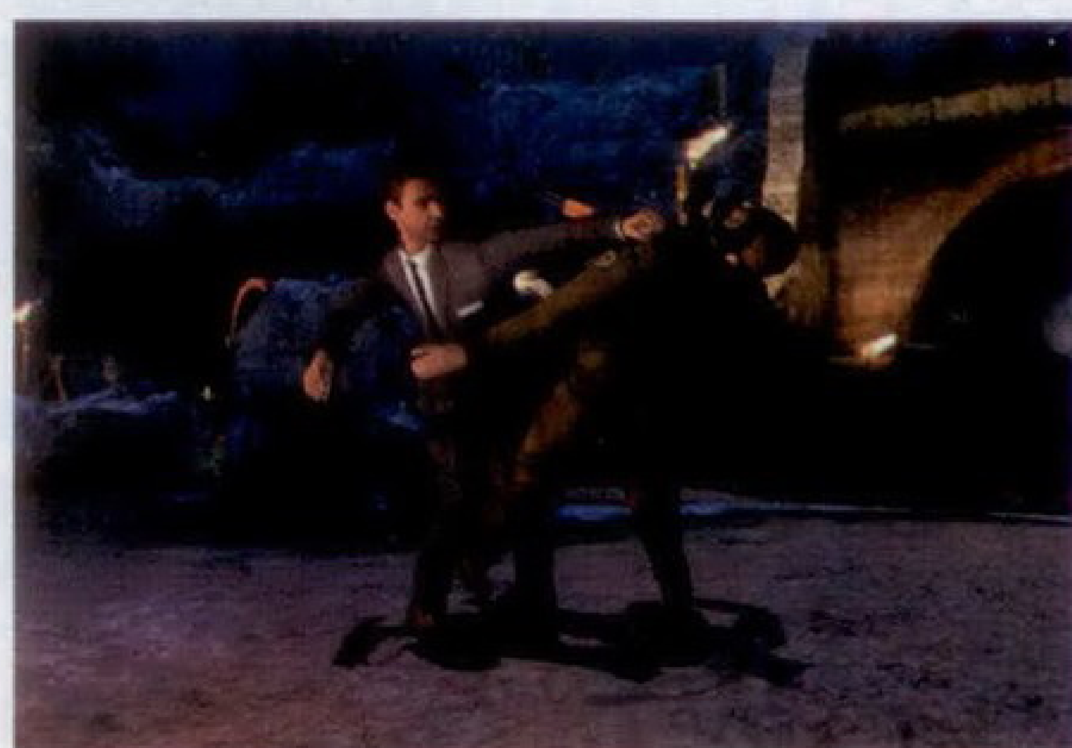
PS2	游戏原名：From Russia With Love		
	EA GAMES	49.99美元	2005.11.1
动作冒险	DVD-ROM	美版	1-4人	125KB

有些东西你明明觉得很老套，但是却又忍不住会受到它的蛊惑。例如那个英国间谍已经说了几十年的台词：“Bond，James Bond。”你说它已经江河日下也好，你说它已经风光不再也好，但只要有新的《007》电影上映，影迷们还是一样会趋之若鹜。就算离开了电影界也是如此，像007这样的题材总是会被一遍又一遍地改编成游戏，成为厂商掏fans腰包的不二法门。不过，比起那些几乎已经臭大街的“电影改编作品”来，游戏中的007至少还有值得夸耀的过去——由Rare小组制作的N64版《黄金眼》一直以来被视作是家用机平台FPS类游戏的最高杰作之一，而本游戏的前一代作品《得与失》在玩家群中也有不俗的评价。因此，007系列在游戏界也算得上是名门之一，比起其他电影改编的那些应景之作来，理应受到更大的关注。

本作的标题《来自俄罗斯的爱情》可能会让年纪较轻的玩家感觉有些陌生，但是邦德的铁杆拥趸却一定会感到兴奋。与前作《得与失》采用了完全原创的剧情不同，本作的剧情主线是根据1963年所拍摄的同名电影——也就是整个007系列的第二集——所改编的。有些朋友可能会感到不解：为什么今天还要回头去重新改编一部40多年前的电影呢？其实如果你关心过电影界的消息的话，就应该知道这一段时间正好是007“更新换代”的空隙。制片公司已经正式宣布不再使用皮尔斯·布鲁斯南出演下一部007电影的，而新一代的007又还暂时没有确认（不过前不久已经正式确定了）。由于游戏中涉及到演员形象使用权的问题，在这个“真空期”，也许改编老电影并且使用当年的演员形象，是一个最恰当的选择吧。而好莱坞名宿辛·康纳利也接受了制作公司的邀请，不但允许了使用自己的银幕形象（当然是40年前的形象！），并且亲自为游戏配音。不过，这种做法也引起了不大不小的争议——使用康纳利的形象和声音固然可以吸引老一代的影迷，但他现在毕竟已经是70多岁的高龄，就算声音再有风度，也无法让人感觉是一个中年人。在游戏中当你听到邦德那显得有些苍老的声音，恐怕也会有些不适应吧！不过谢天谢地，EA总算没有把40年前的“邦德女郎”再找回来，而是重新邀请了一些年轻女演员来扮演游戏中的角色……

本游戏是由前作《得与失》的同一个开发小组担纲制作的，这让人免不了把它和《得与失》进行一番比较。《得与失》之前的众多007作品，例如前面提到的《黄金眼》、EA出品的《夜火》、《侠盗特工》等等，都是采用FPS的游戏类型。而《得与失》则改用了第三人称射击的方式，并且吸取了冒险、解谜、赛车等大量要素，成为一部融合众多游戏乐趣的作品。尤其是游戏中的赛车部分值得称道，不仅所占比重不小，而且是由EA旗下的《摩托雷神》开发小组协助制作，手感、爽快感俱佳。《来自俄罗斯的爱情》同样是采用此种方式，游戏中不但有普通的射击关卡，也有潜入、谍报、赛车等各种游戏方式。对于喜欢尝试各种游戏类型的玩家来说，只要购买一个游戏就能体验各种不同的乐趣，算是一个不错的选择。而系列中很多传统也都保留下来，例如所谓的“邦德瞬间”——指在特定的场合下使用一些特殊的动作，能够获得某些效果，并且提高游戏评价得分。此外当然也有各式各样异想天开的间谍工具，例如激光手表、遥控直升飞机、攀墙钩绳器等等，需要在游戏过程中灵活使用这些工具，才能找到解开谜题的窍门。

游戏中还包含了四个隐藏关卡，需要在普通关卡中得到一定的评价等级才可以解开。这些要素的加入，可以说给游戏增添了不少可玩性。然而，《来自俄罗斯的爱情》最大的问题在于：游戏的难度过低了。在大多数情况下，你只需要不断地开枪射击出现在你面前的每一个敌人，就能顺利的过关。游戏中固然设计了丰富的动作、各种各样的战斗方式，但是你完全可以抛开这些，蒙头杀敌。在车战关卡也是如此，虽然驾驶汽车的手感仍然相当优秀，但是你往往只要按住加速键、并且扣下扳机不停地向前面的敌人开火就行了。在游戏难度过于向light user妥协的情况下，制作者在关卡设计方面所花的心思却很容易被忽视了。如果能够将难度稍微提升，让玩家花更多一点心思去琢磨通关的方法，相信效果会更好。



除此之外，还有一些小的问题：例如在某些场景下画面会有比较严重的拖慢，视角控制稍嫌生涩，在原作剧情的改编上有一些细节让影迷不太满意，等等。往好的方面看，游戏的音效和收录的音乐都称得上原汁原味，制作人以及演员访谈、游戏开发视频等隐藏要素颇为丰富，提供了分屏对战的多人游戏方式，并且可以使用大量电影中出现过的角色用于对战，等等。总而言之，《来自俄罗斯的爱情》是一部较为轻松、休闲，品质不过不失的作品。它没有什么深入的内容，通关一遍之后可能就失去了重玩的价值，但对于影迷、light user来说，仍然值得一试。

四十年前的电影经典在游戏中重现，“最有风度的间谍”再度吸引你的目光。

北斗评价



作为007系列电影的第二部作品，虽然本作距当年的电影上映时间已经很有些年头了，但其在系列中的经典地位还是很值得改编成游戏再温习一遍的。可惜游戏上手后发现并不如预期中的那么精彩，前作中很有意思的“邦德MOMENT”系统被大幅削弱，每关只有一个，提示还很明显，少了许多探索的乐趣。游戏难度也比较低，经常可以看见邦德拿着手枪毫无畏惧地站在一堆手持微冲的敌人面前轻松将对方全灭……拜托，邦德是间谍不是超人好不好。此外游戏中偶尔还会出现明显的拖慢现象。

B

猴子评价



《来自俄罗斯的爱情》是007系列比较出名的一作。玩家们可以在游戏中领略到“初代邦德”辛·康纳利年轻时的风采。现在布鲁斯南已经功成身退，新的007尚未出片，把康老招呼出来再现一下也是有必要的。本作依然如同“得与失”一般优秀，除了操作感与上回基本无异之外，剧情和场景刻画方面亦十分传神到位。笔者除了对美国人喜欢YY自己在冷战时期的英雄形象这一行为不大满意之外，对于本游戏的其他方面还是能够认可的。毕竟007风流倜傥的形象已经深入人心，这部作品基本上没有让大家失望。

B

无无评价



007又来了，这次作品的制作班底基本还是上一作“得与失”的人马，只是当年还没人知道的伊东MISAKI现在已成了众多电车男心目中的女神。作品虽然新，但取材的电影却是系列的第2作，很怀旧。而康纳利也是特意亲自出山为游戏配音，足见制作组下的功夫和原班人马对作品的诚意。。可能是GTA的影响太大吧，本作也是吸取了多个类型的特点，尤其强调高度的自由以及火爆的动作场面，还有暴力游戏中抢车等经典的场面，可算是一个要素比较多的游戏，对于EA来说也是轻车熟路了。值得玩家尝试。

B

游戏中有很多花絮视频需要用“技能点数”打开，不过可以看完一段视频后读取记录再看另外一段，这样就不花费点数了！





忍道 戒

以天诛系列的制作小组为班底，并同时吸取了SPIKE一些成功系统框架要素的全新作品。虽然很难摆脱开天诛系列给人的一贯印象，但在一些细节的地方加入的新要素却给游戏增色不少，尤其是自宅的设计与防卫措施的设定非常抢眼，足以给原本稍显枯燥的游戏添加更多亮色。

无无评价 B

PS2	游戏原名：忍道·戒				CERO 18
	SPIKE	7140日元	2005.11.10		
忍术动作	DVD-ROM	日版	1人	473k	

如何摆脱忍术类游戏的瓶颈？以天诛之名，本作将给你做出全新答案

首先要说的是，我是幸运的。因为我之前并没有接触过天诛系列，我想我可以不带入任何感情色彩来接触这个游戏。我还要说的是，我是不幸的。因为我之前并没有接触过天诛系列，这给我的整个工作带来了无比大的麻烦，有些障碍是我几乎所无法逾越的，我需要花费更多时间来理解这个游戏。

以上这些核心的意思只有一个：我没有接触过天诛系列，对于这个系列以及衍生出来的这个作品而言，我将完全以一个新玩家的姿态来对待这个游戏。

作为神秘的忍者来说，不论是古代还是今天，都吸引了很多人的关注。这个关注是有很多种意思的，而且随着时代的推移其包含的主观情感会不断地发生变化。在古代日本，忍者是大多数武士阶级最痛恨的。因为这种工具意义很强的职业经常为武士阶级所利用，成为其内部斗争分化的工具。这也就意味着横祸没准哪天就落到了你头上，综观战国历史，很多有名的历史人物都与忍者有着说不清的联系，那就更别说中下层的武士了。他们仇视忍者，因为内心恐惧；他们认为忍者是旁门左道，正因为他们在道义上有着某种欠缺。忍者其实是一面镜子，映射着武士阶级满口道义下掩藏着的一切黑暗的东西。如果没有这样一个特殊团体的存在，相信很多历史问题的解释都会因缺乏证据而变得苍白无力。

而在今天，忍者的意义变得轻闲了。不说是形成了一种文化，也可以说是青少年的兴趣趋向之一，至少会有孩子没事就从立交桥上往下跳楞告诉说自己是忍者。古之谈忍色变与今之叶公好龙相比，足见时代的变化对单语的诠释影响力。

好了，谈谈游戏本身。这种游戏的根本目标就是潜入、暗杀、任务完成后撤退。因此总是营造一种非常暗的色调，忍者的一切行为也就是在这种黑夜下进行的。游戏自始至终都在强调着这样一种气氛，这也是这类游戏所一直强调的。因此游戏对潜入、隐藏等技巧的要求比较高，如果不能对操作系统有一定的理解的话，你将会很难体会到这个游戏的真正乐趣。虽然作品也设计了很多连续攻击的招数等等，但是在这样的一个大环境下是注定不能成为主菜的，除了一些杀人类的任务之外。虽然游戏的系统已经比较成熟了，但对于第一次接触这个游戏的玩家来说，很难对其能够有一定的理解，也就更谈不上享受乐趣了。客观地说，这确实是一部需要一定时间才能上手的游戏，而且上手的瓶颈不仅是在其比较生涩的操作系统，更在于你对游戏的理解，必须隐忍不发，为了任务要克除一己杀欲，要么怎么叫忍者呢。好在上手之后的回报还算比较大，值得你去努力。



而现在SPIKE似乎都比较注重系统化，虽然游戏并不是自己开发的，但能很明显地看见SPIKE强加的元素。比如这个家系统、任务的接受与执行、之后的评价等级等等，很明显地都是SPIKE自成一派的风格。这些东西你在以前SPIKE的作品中是不难找到的，无疑，这些新要素的加入会给游戏本身带来一些变化，尤其是多种多样的任务类型及内容使原本比较枯燥的游戏一下子就丰富了很多，也将游戏的内容扩展得更加出色。



不过这样的游戏你很难摆脱开前面优秀作品的影子，有了天诛这个经典的作品在前面，后面的同一题材游戏就必须要把工作的重点放在如何做出新意上面去。但从实际意义上讲，这个作品中并不能说拥有多少属于完全的新要素，只是将以前一些游戏的成功要素糅合在了一起。比如在其他游戏里经常出现的道具调和、机关设置等要素，使得玩家可以觉得游戏更加有趣。但是在这些要素加入以后，很多习惯天诛系列的老玩家就会感觉到游戏变得非常丰富，我想造成这个情况的原因还是要去以前的老天诛系列中去找。最后，在游戏中玩家的选择将会左右不同势力的发展，将会左右游戏中各势力的发展状况，很好地体现出了忍者在暗中影响时局的现实，值得表扬。

实际上游戏给人的感觉就是比较繁杂，较难上手，亲和力不够。虽然天诛系列在PS时代已经赚够了人气，但既然是已经被抛弃了就必然有其原因。现在来看，已经经历了太多游戏的玩家们，很难再对这个题材比较狭窄且内容比较单一的游戏再有更多兴趣了。而且游戏的画面和手感都只能算是一般，如果在现在这样的形势下再没有什么变化的话，我想这个系列后面的路会更艰辛。

北斗评价



由制作《天诛》的ACQUIR和开发《侍道》的SPIKE两家以日式风格动作游戏闻名的厂商联手打造的作品。游戏的画面方面并没有给人惊喜，敌人的造型和对远距离场景的描写无法让人满意，近距离与敌人战斗时也有视角问题。忍杀方面各种杀法需要逐渐习得，新意不大，敌人被杀时的表情让人感觉怪怪的。本作一旦暗杀失败和敌人明刀明枪进行PK的话基本上就是死路一条，面对N多的援军和糟糕的视点还是退却隐蔽比较明智。总体来讲本作素质比较一般，缺乏亮点。

C

荐菜评价



既然已有《天诛》这个经典的代表作品在前，以暗杀为主要内容的忍者题材游戏就免不了要面对"如何做出新意"这个问题。你很难说《忍道·戒》这个游戏中有多少完全创新的成分，但是它的优点在于融合了道具调和、机关设置等SLG等游戏类型中的要素，使得玩家可以体验更加丰富的乐趣。此外，在游戏中玩家选择不同势力的任务进行，会影响到各势力之间的实力，并进而影响到敌人的强度、AI，也是很有意思的设定。在忍者游戏日渐泛滥的今天，《忍道·戒》仍然可以算是值得一玩的作品。

B

猴子评价



忍者动作游戏再次登陆PS2主机。由于是SPIKE制作的游戏，在玩到之前一直以为这将会是和Shinobi差不多的拉风动作游戏，但是实际到手之后发现情况并非如此。本作中贯穿着暗杀与公开搏斗两种不同的战斗方式，和《天诛》有些相似。故事发生的背景设定在室町末期战国前夜，讲的是几大势力的忍者们为了自己的主公杀得你死我活之类的故事。虽然是耳朵听得有些起茧子的剧情，但是基本上操作的感觉还算相当不错。游戏的物理引擎做得相当真实。甚至人物的动作给背景场地造成的影响都细致地表现出来。

A

游戏中的忍杀将在不同状态下发生一定的变化，比如如果从高处落下的时候发出忍杀，则会发出威力巨大的空中杀阵。





战神

元气的这款"战神"，于发售前的宣传还算比较有力度，看到那些静态画面，也不免令人心生几分期待。虽然仍是以一当千的乱斗型，但也许厂商就能做出些与众不同的爽快感呢——但实际拿到手里玩过之后才发现，蛮不是当初想象的滋味。它杂糅且节奏紊乱，构架又过于简单，综合来说的话，最多也就是个C级品的档次。

PS2	游戏原名：战神			
	GENKI	7140日元	2005.11.24	
动作乱舞	DVD-ROM	日版	1人	120KB



唯夜评价 C

一个女人、一条狗，以及一场乱世的杂烩

首先是片头，一段2D动画搞得我有些无名郁闷，不是说它做得很差劲——也就是一般动画片的素质，当然了，节省成本的考虑肯定是有的——关键在于，整体毫无气势可言，无论是背景音乐还是运镜方面，都欠缺得可以。这与事先的宣传、与游戏的标题、与那些几乎口号式的大魄力数字"65535"、"八千体击破"……在感性上形成了很大的落差。一个平淡无奇的开场，仿佛作坊式制作的局促，让人无论如何也提不起多大兴致来。但这古朴而又充满传奇的战国时代总是能激起人一探究竟的兴趣，于是我继续。

于是我奇妙地见识到了好几个游戏，就在这一张盘里。正如现在的战国时代经常会被众多厂商编织进各种稀奇古怪的元素一样，在这个游戏中我也感受到了许多作品的影子，而这些作品跨度之广，几乎令我哭笑不得。

操作——好吧，我们可以承认现在这种类型的ACT已经逃不开无双式的框架，或者更应该说，无双式的操作已经为这一类型确定了基本规则和要素。不想费太大心思在这上面玩出全新花样儿来，也是可以理解的。不过游戏中的主选项基本就是一一对应了"无双模式"、"自由模式"和"挑战模式"……呃，这个学习得……比较彻底。

设立光柱可以说是本作系统要素中的一个主要特点,随着剧情的推进，玩家就可以在绝大多数地域上设立各种柱子——回复型的、攻击型的……等等。这个设定，颇有些像即时战略游戏中的某些工事单位，它可以回复友军体力，也可以协助友军做集团式阵地防守，还是有些趣味的。但可惜的是，策略上的严谨性做得还不够：设立光柱虽然要消费地力，但这个消耗几乎可以无视，除非你很在乎战后评价此项的得分。

但是，我要说，上面的这个"插棍"有没有令你想起什么来？没错，魔兽世界里的萨满，他们的主要作战手段就是往地上插各种类型的棍子。而在战神里，甚至有些光柱表现出来的画面效果都十分像魔兽。难道我们眼前手边控制的犬神，其实是"狗头萨满"？

这个借鉴几乎可以说是风马牛不相及了，令人怀疑我是不是在恶搞——也许这谈不上跟魔兽有什么关系，但我个人当时的确产生了这样的联想。

但联想还不仅于此。

游戏中引入了"血晶"的概念，在很多战斗中，如果不破坏血晶，那么无数魔物就会从中无限再生；而在桶狭间那一战中，我们就是要保护并引领织田信长及其军队转战各处破坏掉四个大血晶，当然了，同时也要击退大量的魔物。这张地图我初玩时没觉得如何，只觉得敌人的数量有了明显提升，但打着打着……每个大血晶都位于一处高地上，有着一至两条通路与外界联系，并且在高地下方不远处都还有一个小血晶——天，谁说这不是星际的Lost Temple地图我跟谁急！有"主矿"、有"副矿"，还有"堵口"……元气的制作人员们，你们真的不是即时战略fan和暴雪fan么？

这些东西，看似我个人的古怪联想，但当实际玩起来的时候，你真的会觉得好相似。就算作品本意并非如此，但已经给我造成了一种古怪的拼凑感。

无论有没有借鉴，都还称不上是多大的缺点，但是回到对游戏主体的评论上来，可以看到，欠缺之处还是有很多的。

CG方面还算说得过去，至少人物嘴会动，尽管对不上口形吧；但到了即时演算画面，哪怕屏幕上只有一两个人，其建模也是如纸片般单薄，并且完全不张嘴了……这情状颇有些诡异，令人的投入感大减。

游戏中绝大多数画面采用了高光的手法，亮得几乎有些晃眼。这么做的理由也是很容易想到的——利用高光模糊和柔化画面细节，以掩饰表现力上的不足。本来我个人是比较喜欢这种柔亮感的，但游戏在这一点上处理得过于直接、彻底、硬朗，那种白花花的亮给人的第一感觉是难受。

如果抛掉了高光，你会发现实际游戏中的多边形建模是多么惨淡。当然了，这一点当你接近我方单位的时候也可以充分感受到。一匹马，加上骑在它上面的人，总共用的多边形你也可以数得过来——的确，这可以理解，因为本作宣传和追求的就是同屏显示巨大数量的单位。数量要上去，每个单位分得的多边形就得下来——别提什么挑战PS2表现极限的鬼话，PS2的机能到底可以做到怎样，众多其它作品已经显示得很充分了。2000个8面体——这只是个比方，实际上你既看不清数量也辨不清个体形状——稀里哗啦地拥上来，并不比你砍10个1600面体多上多少快感。

因为你几乎什么都看不清，画面上很乱，游戏整体节奏也比较乱，而爆了"无双"之后就更是扯淡了——如果只是盯着大画面，那就绝对乱飞乱撞到不知哪里去了。这是个只能盯着小地图看的游戏，哪里有一大片敌人的话就放个"无双"兜个圈子，那一大片红点几乎就消失殆尽了——初玩是有些快感，但恐怕这种毫无阻力的砍杀很容易就会使人厌倦。再加上，众多的单位表现必然大量占用机能——你不要太指望单体会有什么AI战术；整屏的刀光等特效又经常处理得过分夸张到一塌糊涂——就算有什么战术想法你也感受不到、发挥不出来，种种客观现实决定了这只能是个单纯一路砍的游戏。但偏偏游戏每关结束的评价又十分复杂，你不设立这些评价还好，一旦设立，难免就会导致玩家在进程中瞻前顾后，欲单求一爽快也不能够。应该说，游戏要素内部的协调性做得不够好。

作品在情节方面也有相当欠缺，八坂葵的存在感过于薄弱，而她和犬神两个人，好像就是哪个地方打架了就往哪个地方跑——这又令我严重想起了"战国无双"里阿国"一路乱入"的剧情。借鉴如果过多的话，只能导致自己的存在感薄弱。



小沛评价



当时玩这款游戏是冲着两个目的，其一是名字够大气，而且也可能受到了原来那款《战神》的影响。另外一个原因就是"同屏65535"——可玩过之后结果如何呢？对这款游戏还真是失望。首先就是这款游戏单纯追求敌人的数量而忽视了敌人的智商，其次是只突出了爽快感而丝毫没有技巧可言，然后就是流程短而且关卡的变化不大。不知道元气当初为什么要做这样一款纯粹炫数字的作品。这款游戏没什么值得深入研究的，除非你很闲，想要单纯杀几个敌人爽爽，而且你还要小心不要按坏了手柄的按键。



雪飞评价



终于玩到了很久以前便在业界闹得沸沸扬扬的本作，可惜表现实在是令我失望，恐怕大家也会很失望。战斗中虽然敌人的数量确实很多，但几乎完全看不清楚怪物的样子，与同类作品相比较的话，个人认为还是玩那些游戏比较过瘾。而且满屏幕的怪物全部智力低下，仿佛只是一群会走的靶子，一开始虽然觉得爽快，但是稍微多玩上一会，恐怕剩下的感觉就只是无聊。虽然这款游戏是以日本战国时代为舞台，可是剧情极为单调——几乎全部著名的大名都是被怪物所杀，连今川义元之死都与织田军没有关系。



大怪评价



本来对于本作是非常期待的，日本神话与战国历史相结合的游戏背景，伟岸充满力量感的主人公与号称能达到万人斩的喧哗砍杀，怎么都觉得应该是一款不错的作品。但拿到游戏后，我却非常失望，敌人成点阵批量地蜂拥而上，主人公机械地挥动着神器，简单的画面渲染后只剩下单调的斩杀数字，丝毫没有技术含量。而游戏的进程居然出现了资源占领一般的感觉，流程似乎就是从一处厮杀到另外一处，如同推火车一般地消灭成批量的敌人，极为单调。现在已经感到本作有很大的炒作之嫌，令人反胃。



如果你真想把这个游戏打穿，那么个人强烈建议你把手柄的震动功能关闭，不然几关之后你的手很有可能会被震得痉挛……





马里奥与路易RPG2

马里奥的正统续作虽然迟迟没有消息，但是这位闲不住的马大叔却十分钟情于在周边的作品中客串演出。上一作在GBA的表现可圈可点，本作又是更上一层楼，无论游戏系统还是故事剧情都有了质的飞跃。任天堂明星的幼年时代究竟如何呢？马里奥和路易的穿梭时空大冒险究竟表现怎样，且看下文分解。

小沛评价 A

NDS	游戏原名：Mario & Luigi: Partners in Time			
	Nintendo	34.99美元	2005.11.28	
角色扮演	卡带	美版	1人	512MB

任天堂掌机经典系列首次上演穿梭时空 马里奥兄弟展开空间交错的拯救行动！

《马里奥与路易RPG2》是任天堂在掌机上跨越时代的第二部作品，该系列主要描述马里奥和路易这一对兄弟共同历险的故事，首部作品是2003年。本作虽然推出的时间比前作晚了两年，其中叙述的故事却要早很多，或者更确切地说应该是时空更为错乱。

这款游戏的基本故事设定还是传统的"碧奇公主和整个蘑菇王国陷入危难"，相信老玩家对此已经是相当的熟悉，那么玩家的任务也自然就是扮演马里奥和路易继续展开第N次拯救行动。如果您不嫌烦，我就再把故事给您讲一遍：某日，一个来自黑暗空间的邪恶力量盯上了原本祥和安宁的蘑菇王国。这个邪恶的力量就是"Shroob"种族，他们想要在浩瀚的宇宙中寻找一块理想的土地作为自己储存物资的仓库。经过一段时间的探索，"Shroob"的公主看上了环境优美的蘑菇王国，并决定对其进行侵略。但事情并不像想象中那么简单，这次敌人的侵略并不发生在现在，而是超越时空回到了过去。因此马里奥和路易便步入了时光隧道，与自己的幼年时代一起穿梭于时空中与"Shroob"种族进行殊死的抗争。

看了上面的故事设定，我们不难想象，马里奥兄弟这次的旅程一定十分艰险。不过马里奥和路易绝对不是孤军奋战，在游戏中会有许多人来帮助他们。例如蘑菇王国的市民、"E. Gadd"教授还有会说话的小皮箱等等，他们在游戏的关键时刻都会出来帮助你，为你提供战斗的道具以及游戏的攻关提示等。另外一点就是，本作的整体风格虽然是Q版，但其中的故事还有人物的表现都不是刻意装出来的。因为整个故事的背景其实一直笼罩在一种紧张的气氛当中，所以如果其中硬是塞进去一些搞笑的要素是不合时宜的。本作所表现的幽默完全是由各个角色自身的特征所展现的，例如婴儿版的马里奥、路易还有碧奇公主。他们的一举一动完全是一副婴儿的可爱模样，并没有故意去搞笑，但你看过之后却忍俊不禁。可以说，本作的幽默完全是来自骨子里的，只要你融入到剧情当中,你就会发现在激烈的战斗中，这些可爱的任天堂明星究竟是如何来调节游戏中的气氛的。

当然啦，本作的看点并不仅限于马里奥和路易这两张大熟脸，很多在前一代登场的角色在本作中也会再次加入到新的拯救行动当中。而在整个游戏当中，最让人感到新奇的就是四人组队，也就是我方的四个人由马里奥、路易还有他们各自的婴儿形态。而四人组队又有两种不同的形态，首先是四人分立，玩家可以用A、B、X、Y四个键分别控制这四个人。另外一种是由马里奥和路易分别背着他们自己的婴儿形态进行组合攻击。其实他们的组合攻击远比这要丰富，这就要靠大家自己去挖掘，我在这里说多了也没意思，反正游戏中的战斗系统绝对是该系列的最大革新，并且大大加强了游戏中的互动性。

首先在地图上遇到敌人时就有两种进入战斗的方式，一种是直接碰撞，而另一种就是先跳起来踩敌人。很显然，选择踩敌人自然是一种积极主动的方式，并且能在战斗之前就给敌人全体造成一定伤害，反之则是直接开始作战。而在战斗画面当中，虽然本作是一款RPG游戏，但作战系统也并不完全是以指令模式进行的。例如在踩踏敌人的一瞬间按对应的按键就可以提升对敌人的伤害值，而在敌人向我方攻击时按相应的按键则可以躲避，甚至只要你抓住时机，在躲避的同时还能攻击对方。除去这些，本作的战斗中还加入了大量道具和组合攻击，而这些攻击手段都是需要你来实时操作的。因此在贯通与整个游戏过程的无数场战斗中，玩家都必须时刻保持精神高度集中。

在一般的游戏进程当中，成人版的马里奥兄弟和婴儿版是分开行动的，而这两组角色也都拥有自己的特殊能力。成人版马里奥兄弟的能力都比较基本，除了跑、跳之外还可以协力完成一些动作，例如两个人可以抱在一起形成一个球状，然后完成高跳。而婴儿版的马里奥兄弟则基本上是利用他们体形较小的特点来通过一些狭窄的区域，或者是配合成人版马里奥和路易来完成一些特殊攻击。这次在人物能力的分配和利用上，本作可谓煞费苦心，既符合了每个人物的特点而且都运用得非常巧妙,同时种类和变化非常丰富。



上面也说了不少了，相信大家不但清楚了小沛对这款游戏的感受，同时自己也对这个游戏有了自己的想法。如果你玩过了前作，并且还觉得不错的话，那么你一定会爱上这款《马里奥与路易RPG2》。其实就算你没有玩过这一系列，但只要你想要在RPG中寻求新的感觉，想要让游戏能够更多地接受玩家的意志，那么这款游戏也非常值得一玩。

雪飞评价



马里奥与路易，看到这两个名字本人首先想到的是值得一玩。本作中不但可以使用马里奥和路易这对兄弟进行冒险，还有许多玩家熟悉的人物出场帮忙。人物的造型相当可爱，再加上厂商营造的这种幽默气氛，让玩家们可以在紧张中依然得到快乐。游戏的操作方式完全保留了马里奥系列的精髓，革新但又体现出马里奥系列的特色。在人物能力分配上,老任更是费尽心机，充分体现出不同人物的特点,并且变化丰富，如何取舍玩家还真是要认真思考。总之个人认为本作绝对是值得一玩,值得收集的精品。

A

唯夜评价



这款作品流露出十分独到的原创性，而我个人最欣赏的是游戏对双屏的利用思路，既不是可有可无地配个地图之类的东西，也不是挖空心思在触摸或者麦克风上下功夫——这种手法现在看来已经显得过于表面化了。游戏或是结合两个屏幕共同作为战场，或是利用两个屏幕展示不同的场景来综合解谜，竟颇有些电影分镜的感觉。游戏的作战充满动作性，并对即时反应提出要求，使玩家时刻都有参与感，随时都能感受到乐趣；不过稍微值得商榷的就是，如果需要时刻集中精力，可能容易带来一些疲劳感。

B

大怪评价



不知道有多少玩家接触过《纸片马里奥》以及在GBA平台上推出的《马里奥和路易RPG》，任氏将ARPG的特点与马里奥系列的轻松明快的风格相结合，发生了奇妙的化学效应。而本次 在NDS上刚刚推出的本作为GBA平台上 马里奥和路易"的续作。游戏本身的内容非常新奇，由于时间黑洞的原因，马里奥和路易到达了过去的时代，又要保护自己幼小时候的形态又要想尽办法营救碧奇公主，任务颇为艰巨。而游戏中画面靓丽清新，操作感延续马里奥系列的一贯高水准，是NDS玩家必要手入的强作。

A





口袋妖怪 不可思议的迷宫

口袋妖怪迷和迷宫迷的福音，练级狂人的最佳选择，口袋妖怪与迷宫联手出击，这便是本款游戏的最大特色。加入了迷宫要素的口袋妖怪并没有改变，口袋妖怪的魅力并没有减弱，游戏中并没有人类存在，甚至可以说只有超能女皇勉强算得上是人形，因此本作是真正的妖怪世界，玩家只能化身为口袋妖怪在这个世界里尽情驰骋。

GBA	游戏原名：ポケモン不思议のダンジョン 赤の救急队			CERO 全年龄
	任天堂	4800日元	2005.11.17	
角色扮演	卡带	日版	1人	256MB

雪飞评价 B

口袋妖怪来了！口袋妖怪果然是个怪物，每部作品都为任天堂带来了巨大利润，这次的这两部非主流游戏也一样获得了热销。从NDS上市起，数以万计的口袋迷们一直在期盼着口袋妖怪尽快登陆NDS，虽然口袋妖怪不可思议的迷宫并非口袋妖怪的正统作品，但依然可以满足一下口袋妖怪迷的需要，同时老任没有忘记自己的另一台掌机，同时还有这次点评的这款赤之救助队登场GBA。

本款游戏是口袋妖怪的非正统作品，在GBA上的表现还算不错，游戏中玩家直接化身为口袋妖怪，与其他的妖怪们一起拯救世界。游戏的故事比较俗套，还是英雄救世界，与其他作品不同的仅仅是将其他游戏中的怪物和己方英雄人物都换成了口袋妖怪，可能这正是本作的一大卖点。在游戏一开始会根据玩家回答问题的情况可以选择使用的人物，如果想读出自己喜爱的口袋妖怪，恐怕需要多次尝试。这样的制作使得整个游戏完全是口袋妖怪的世界，是不受人类打扰的怪物天堂。为了突出这一主题，游戏中将本为人类的主人公化身为口袋妖怪，更突出了一个中心：拯救口袋妖怪的世界必须由口袋妖怪完成。

本作虽然是GBA作品，画面还算是精致，尤其是人物的表情更是值得称赞，在游戏中搭档经常会随着剧情发生做出与当时场景相当吻合的表情及动作，更表现出了口袋妖怪可爱的独特魅力，更可以吸引住玩家的注意。在选择完主人公后，玩家还可以从八个候选口袋妖怪中选择一个作为自己的搭档，共同进行冒险，这样做节省了玩家的游戏时间：可以随便回答问题，选择一个主人公，然后挑选自己喜爱的怪物作为同伴。这样将玩家从回答问题的海洋中解放出来，喜欢皮卡秋也不一定非自己做，可以轻松地选择它做自己的搭档。

游戏的系统相当简单，玩家无须牢记复杂的指令，可以很轻松地进行游戏。战斗中玩家不需要选择繁琐的指令，只需要控制住主人公的行进方向，在迷宫中寻找到敌人进攻便可。不过这看似简单的系统却相当值得玩味：一、主人公升级后可以自动觉醒出新的特技，而人物可以装备的特技数量只有那么几个，是选择攻击强力但使用次数较少的特技，还是选择使用次数较多但效果一般的特技，对玩家来说确实是一大考验，更为整个游戏增添了多变性；二、在迷宫中行动不但要考虑到体力的问题，还要考虑到饥饿度的问题，这样一来玩家不但要注意身体还要注意肚子，更要注意到面子，英雄可以战死在沙场但是绝对不能饿死在讨伐怪物的前进路上；三、本作中的迷宫全部是随机生成，这样每次进入的迷宫都可以说是全新的迷宫，大大增添了游戏的乐趣。迷宫中还存在大量的陷阱，更有些房间看似平静却蕴藏杀机；四、大量品种的道具更增添了游戏的魅力。五、游戏中还出现了大量的任务，玩家不但可以推动剧情完成游戏，还可以接受这些小任务，提高自己的声望度；六、游戏通关后还可以进行新的冒险，这时玩家不需要被剧情所拘束，可以高自由地完成游戏；七、口袋妖怪系列游戏的精华得到了保留，抓宠以及进化都可以使得玩家在游戏中继续回味传统作品的快乐，玩家还可以在游戏捕捉到口袋妖怪中的神兽。

虽然本作优点诸多，但是也存在着一些问题，个人认为本作应该只能算得上是FANS向的作品，不是对口袋妖怪系列相当痴迷或者是对迷宫系列相当痴迷的玩家，恐怕不会被这款游戏吸引。游戏中虽然迷宫数量多得惊人，但是从本质上说各个迷宫基本是大同小异，只是在层数、场景和出现妖怪上略有不同，长时间进行游戏的话，恐怕会使玩家产生对迷宫的厌恶感觉。游戏的节奏相对较慢，而且难度颇高，在迷宫冒险中很少有存盘地点，一旦死亡就立刻会返回到地面。在游戏后期出现的迷宫经常是99层的大迷宫，用模拟器的玩家还可以利用即时存档，但使用GBA的玩家如果在后期迷宫中不慎死亡则只能是号啕痛哭了！游戏的难度设定存在一定问题，整体的难度不再敌人的AI，而是在于玩家的级别，因此玩家如果想在迷宫中相对轻松，则必须是不停的苦练等级，长时间在重复的地点从事重复的简单操作，很容易使玩家对游戏产生反感，将主动的游戏化为被动的游戏，最后则是放弃。此外游戏的剧情实在是不敢恭维，不但故事超级俗套，游戏中的任务和剧情几乎全部以迷宫救人为主，差别只是在于获救的人物和地点的不同。本作中的搭档设定虽然可以算得上一大亮点，在推进剧情中表现相当出色，可惜在实际战斗中搭档并不能发挥自己的作用，AI也低得可怜经常是身负重伤也不知道吃药回复，更可怕的是在迷宫中还经常会与搭档失散，两人分开行动后，遇到敌人也是各自为战，这样一来玩家不单要注意自己的生命还随时要担心搭档的体力，甚至是因为搭档的AI有问题才导致了任务的失败。



化身为口袋妖怪进入神秘的迷宫世界！
与朋友们携手并进一起展开这难忘之旅！

小沛评价



早先任天堂公布的六款口袋妖怪大作，如今已经接连浮出水面。这款GBA版的《口袋妖怪 赤之救助队》非常难以给出十分恰当的评价，如果你是口袋妖怪迷，而且还喜欢迷宫类的游戏，那么这个作品应该会合您的胃口。但如果你是纯粹的口袋妖怪正统系列fans，那么这个游戏对您的吸引力就不会太大了。本作拖沓的游戏过程很难让人坚持玩得太久，或许本作更适合在的确无聊的时候来打发时间。并且有了NDS上更高质量的“青之救助队”，本作就更显鸡肋了，另外“青”的消记录BUG一定要注意啊。

B

唯夜评价



简单来说，这就是借“妖怪”卖“迷宫”的一作，利用口袋妖怪的风行来推动迷宫品牌。不过可惜的是，游戏整体设计还是显得肤浅，这二者更多只是形式上的结合。地图场景简单而又比较重 复，ARPG式的作战也谈不上什么动作和技巧性可言，进行时间长了容易给人以枯燥单调的感觉。 点数起来，作品中抓怪物当宠物这一收集要素算是重要卖点之一了，但除此之外，闪光之处寥寥。总体来说，这明显是一款fans向的作品，是“重度练级+收集爱好者向”的游戏，有足够的时间去kill的时候才考虑吧。

B

大怪评价



说实话，如果不是因为这个作品的诞生，我是死也不会想到以推出风来的西林，不可思议的迷宫享誉业界的CHUNSOFT能和口袋妖怪有什么关系。而任天堂巧妙地将两个会社的招牌作品相结合，还是碰撞出了不少火花。游戏本身的养成要素与不可思议的迷宫系列的探索要素相结合，让游戏的耐玩度大大增加。但迷宫的设计大大不如当年西林和迷宫系列的水准，制作比较单一重复，很容易让玩家对于游戏产生疲劳感，还好有众多可爱的POKEMON相陪衬，能够缓解枯燥的感觉。

C





暗影刺猬

当年在DC时代驾驭着SONIC进行高速高难度挑战的回忆永难忘却，那是对自己高操作高耐性的最大考验，在我进行过的纯动作游戏中，也唯有SEGA始终在SONIC系列中将操作精度设置完美，游戏难度也从不妥协。正因为对SEGA会社动作游戏制作能力的信任，让我对本作充满了期待，虽然主人公已不是SONIC……

大怪评价 B

PS2	游戏原名：Shadow the Hedgehog			
	SEGA	49.99美元	2005.11.19	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1-2人	158KB

多年之后SEGA王牌力作的重新演绎 一个在善恶之路上不断彷徨的边缘英雄！

SHADOW是一个绝对的边缘英雄，他的叛逆与个性从他第一次出现在SONIC世界中就已经证明了自己的明星潜质。而本作，就是他最终证明自己人气的总结性作品。笔者身边几个SONIC狂热FANS都说出了"SHADOW即出，谁与争锋"的话语，可见得这个小子的人气怕是要在SONIC之上才是（主观意见）。且不说这样对比是否公允，但至少从几个方面来说，SHADOW的成功是必然的。首先，此子造型虽与SONIC大致相似，但其实巧妙的黑红配色与叛逆的发型设计让其狂野的性格与充满爆炸性的能力得到了完美的映衬。在本作中，SHADOW的能力已经到达了SONIC系列出场人物的最高水准，本身已经具备超级的身体冲击与速度，并且能够驾驭一切游戏中出现的武器。只这样似乎还不够，SHADOW甚至还具备着光明与黑暗两种潜在力量，当杀伤敌人或盟军到达一定储量后，就能够爆发黑暗爆破或光明超音速能力。如此设计，不但将SHADOW本身的全能的技巧与巨大能量体现在玩家面前。并且将以往速度与基础动作元素相结合的SONIC系列游戏进行了一次巨大的颠覆。由于射击与打击要素的出现，游戏中可以选择的游戏方式也可以调整为两种形态，一种为传统的SONIC式游戏进程，能够高速的完成游戏流程，躲避一切可以不打击的敌人。或是牺牲游戏时间，体会多种敌人杀伤带来的爽快感。可能是SEGA已经发觉了主人公能力给游戏进程带来的变化，于是，引申出了另一个革命性的动作游戏系统——剧情分支条件系统。

以往的动作游戏的确存在着基础的分支，以SEGA自己制作的游戏为例，怒之铁拳3当年的路线分支曾经让当年的玩家一次一次不知疲倦地进行着流程，而那也只是数量有限的路线分支而已。在本作中，如果刚刚开始游戏的玩家一定已经对于众多的STAGE铺广图惊诧，这关卡与关卡之间的路线变化竟然如此之广，让我们对于本作的丰富内容有了一个提前了解。由于照顾到SHADOW的边缘性格，玩家们对于关卡的每一个主导方向都会对之后的路线发展起到至关重要的作用，而路线变化的根本就是SHADOW成长路线的指引。他是否依然孤军奋战，或是与SONIC一起并肩作战，甚至最终堕落成为黑暗军团的一员，就全在于玩家您手中的指引。如果我们很平常的进行着基础流程的探索，不在乎任何收集与解密要素的话，SHADOW将不偏向任何一个势力独自完成击倒罗木尼克博士的基础路线。而如果想要继续开拓潜在的关卡，就需要满足特定的暗黑任务需要或英雄任务需要了。以引导SHADOW最终认识自我，走向光明道路的英雄模式为例，刚刚进行了基础流程的我在二周目中重新接触了第一章后，已经对SEGA的动作游戏制作理念佩服之至。一个本来很单纯的动作游戏流程迅速被转换为以收集探索为主导思想的游戏，每一个关卡中细致的角落都没有因为要素搜索而显得枯燥单调，反而因为搜索的必须而体会到了地点与道具设计的巧妙。由于搜索位置的多样，玩家必须对于本章的所有角落有所了解，游戏的操作与整个关卡的探索相结合，令人感到了探索未知领域的兴奋感。而在固定的任务路线中，搜索又只是玩家所要完成的一项要求而已。在之后的英雄任务中,玩家朋友们将经历对任务目标的追随打击，奖励HALO的全收集以及特殊敌人的全部杀伤等等历炼。我们抛开路线变化则对应BOSS不同的复杂设定不说，单就是对于任务目标生化坦克的追随打击一役，就让我至今印象深刻。这一仗打得我尤为辛苦，初次接触关卡的我单纯地认为依靠身体的冲击就可以完成任务,于是在高速的追赶过程中躲避了地面敌人的障碍并在脱离锁定目标后以最快的速度进行追赶,最终的结果是TANK悍然不动。在几次的探索中笔者甚至做到了在追随断点处依靠空中3次DASH追随过去,但仍然达不到应有的杀伤需求。此时的我开始考虑从敌人身上获取武器的问题了，最早一直没有这样的准备是我认为在高速追随并实现打击已经是非常难了，SEGA不会还在过程中要求杀敌以获得武器吧！很可惜，就是如此，当我在追随中利用一切手段获得武器将生化TANK击落的时刻，我不得不对SEGA这个硬派厂商投以满点的敬意，他本可以将游戏难度调整成为平庸之作并打开LU玩家的大门的，却偏偏始终坚持着自己的CU制作方针，单这一点,就已经让我佩服不已。SEGA还是当年的那个SEGA，也许仍旧有点顽固不化，但从本作中，就可以看到那个风骨尤存的铁人身影。

游戏仍然是要继续的，但这样的硬派作品在我的印象中已经越来越少了。由于路线的分化，让已经进行完基础流程与SONIC流程的我仍继续揣摩着剩余关卡的开拓。如果玩家朋友们您对自己的操作与根性有十分的自信，请一定不要放过这个硬派之极的作品，它能告诉您动作游戏的深邃内涵。



唯夜评价



从这部作品中我们终于又感受到了一些世嘉的硬派。这个动作游戏中存在着众多分支,在关卡中的行为选择会直接决定以后的方向,并且其间的分歧非常大，等在你前方的结局和BOSS都不一样，由于游戏只有一个即时存档,所以你根本无 法回头，若想尝试别的路线只有完全从头来过。另外作品对于动作的精确性也提出了很高的要求，但同时操作和视角方面也存在着比较明显的问题，玩起来容易令人火大。由于没有锁定目标的设置,射击要素变得使人痛苦万分。总体来说，这是一款有想法但欠缺体贴的游戏。

B

雪飞评价



另类的主角，暗影刺猬，帅！本作的主角虽然以当年的反派为主角，但表现实在是值得称赞，人物造型上除了帅就是酷，与它相比较，蓝色的索尼克就像是个小孩子！游戏的系统也比以往的作品复杂，不但要高速移动，还要利用好各种车辆，甚至在一些指定地点还要做出刺猬的招牌动作才能前进。本作的双重力量的设定更是可圈可点，玩家可以按自己的喜好行动，得到不同的力量进行游戏，当正面人物还是做反面教材自由做主。但是可惜的是游戏的视角设计有一定问题，甚至严重影响了玩家的游戏情绪。

B

小沛评价

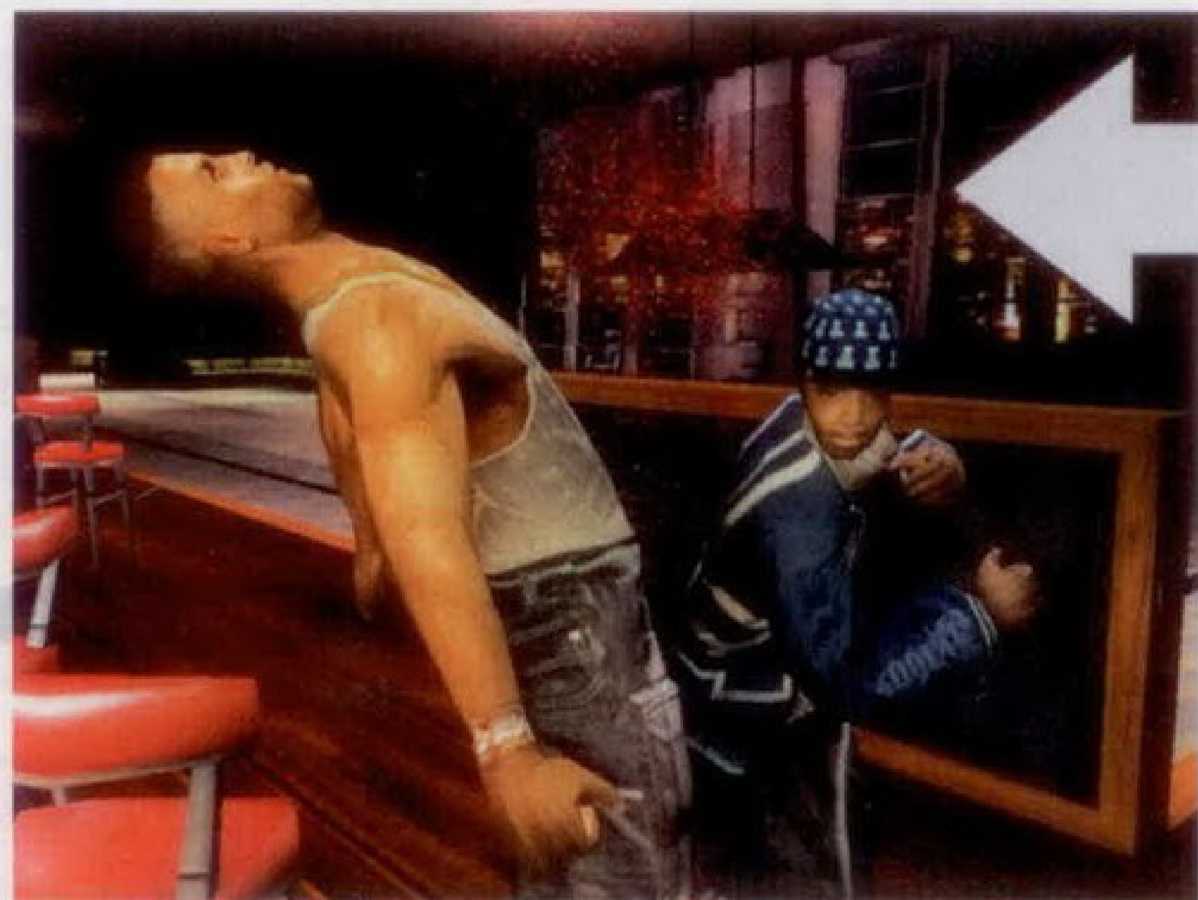


世嘉这个公司现在是越来越忘本了，放着好好的索尼克不做，却偏偏整出了"暗影刺猬"。这个红黑相间，并且会使用各种武器和必杀技的家伙的确要比索尼克帅很多，特别是和索尼克站在一起的时候，二者的差距还真是相当明显。不过这款游戏的品质恐怕就不那么理想了，首先是画面比较压抑，场景的变化不大。其次是游戏的过程不很爽快，最后是游戏的视角有点别扭。不过在挑战任务的模式中，这款游戏还是很有挑战性的，难度方面也比较让人满意，虽然有的任务略显拖沓，但完成后的成就感还不错。

B

如果没有做好充分的思想准备，奉劝各位玩家不要轻易尝试本作，中裕司大人在难度设计方面的功力实在太惊人了......





犯罪生涯

"犯罪生涯"，一部模仿其他暴力游戏但是很不成功的作品。本作无论从系统到操作手感都很让人不满意。KONAMI美国分社在这个时节推出这么部作品，也许是个决策性的失误。不过让我们唯一的安慰就是游戏的开发者并不是KONAMI自己的人。希望KONAMI在选择项目上也还是不要盲目跟风。

猴子评价 C

PS2	游戏原名：Crime Life			
	KONAMI	34.99英镑	2005.11.11	
动作	DVD-ROM	欧版	1人	104KB

为什么那么多制作人中意"暴力"这个题材？我冥思苦想猜来猜去可偏偏越来越猜不明白！

都说现在游戏界有这么一种风叫什么什么LIKE风,也就是说当某个类型的游戏一旦获得好评而流行开来之后，就会有无数有名没名有实力没实力有渠道没渠道有真料没真料的厂商会如蝇逐臭一般积极地跟进,制作出一大批和原来的游戏或形似或神似或形神兼备或形神兼不备的作品。当然了,模仿并不是一种罪。许多优秀的游戏就是在经历了模仿——创新——找到自我的过程之后脱胎变成创造一个崭新的奇迹。不过，让我怎么说呢，这部《犯罪生涯》的制作人也许是想照着上述的道路去走的，但是走来走去，却还是走上了"盲目跟风"这条前途渺茫的老路。严格地说，假如叫一个没见过本作的玩家一眼看上去，他一定会问，"这是不是照着GTA做的"。说实话，想要否认这一点还真有些困难。

《犯罪生涯》讲述的故事，无外乎就是浪迹于某个大城市街头的黑人小混混在一群哥们的帮助下扫平对头势力，通杀黑白两道。说起来，和《横行霸道》有相似的地方，但是也有本质上的区别。本作没有什么"抢夺交通工具"的概念，主人公的任务就是来往穿梭于一个个地点不停地找架打，有时候还附带捣毁民宅、砸烂汽车之类的小生意。不过主要任务依然是打架。从敌对势力的小弟大佬到街上巡游的条子先生们，只要是妨碍你行动的家伙都可以一概扑杀。还有，既然是打架，那么抄起各种家伙朝对手劈头盖脸地袭击是在所难免的了。就算是有警察过来管你，你也可以抢过警棍照抡不误。如果你对主线任务不感兴趣，也可以一直在街上找架打，直到打得苍山如海残阳如血，你陷在人堆里爬不起来为止。

和其他一些类似的喧哗暴力游戏相比，本游戏主要强调了"群殴"这个打架概念。（这也难怪，这个游戏的副标题就叫"帮派混战"。）一群热血上涌的黑人少年手持各种家伙，时而瞄准一人，时而乱夯一气。有时候画面一亮，某个无名小卒被人用卡脖子撅胳膊的方式KO，原来是主角使用了致命的关节技。说实话，这个游戏打斗的内容很无聊。且不说各个人物大脑袋短胳膊田鸡一般的怪异造型,本作中攻击范围和敌人数量很不成正比，感觉中就是用小学生的拳脚去和三国无双里的群敌对攻一般。敌人总是一批一批不停地增援，只靠着主角那点少得可怜的体力和抡不了几下就喀嚓掉的木棍根本就撑不住，所以玩家们在游戏中绝大多数的时间是在疲劳地逃命……



如果有人说，本作的游戏方法应该不是打架而是秘密行动，那你可又错了。敌对势力的小混混们遍布街头巷尾，你站在那里什么都不做，他们就饿狼一样扑上来围攻你，假如你刚打完一小段，休息一下身体，上个WC又忘记暂停的话，等你回来时主角已经趴在那里仆街了。虽然这也从一个侧面反映了现实的残酷，但是打这样的游戏，心里只会越来越憋屈，和玩GTA时的心情完全相反。难道这就是制作人的初衷吗？

KONAMI的牌子是响亮的。但是这次它的美国分部竟然让一个水平如此"一般"的小公司以自己的名义外包制作出这么个游戏，就没有考虑过该游戏受到的评价会不会影响到自己的声誉呢？美国人也不是全喜欢这个类型的游戏吧……虽说美国人不喜欢足球，但是像棒球这样的运动应该很受欢迎吧？为什么不把《实况力量棒球》这样的优秀游戏做给美国玩家呢？

就算暴力游戏代表了一部分玩家的主张，满足了一部分玩家的需求，那么现在的公司们在制作暴力游戏的时候，有没有拿出足够的敬业精神呢？

话又说回来，即使暴力游戏现在比较受欢迎吧，一个公司在制作同类型游戏的时候，确实需要借鉴别人的风格，就好比跑步游泳一样,他怎么做你怎么做。

但是要想取得比较好的评价的话,那就必须在模仿的基础上追加一些有特色而且能够提高玩家兴趣的东西。最近风声比较紧，像HOT COFFEE这样的东西是不能加了，但是好歹也应该找一些比较新的内容吧？追加的关节技并不是不好，但是和真人快打里的fatality和multility相比又算得上什么呢。一方面想整点花哨的东西，另一方面又整不好，这是开发游戏的大忌讳。

不过这个游戏也从另外一个方面给我们上了生动的一课：欧美的游戏开发厂商良莠不齐，虽然不乏如EA、UBISOFT等财力与实力并存的公司，但是也有不少投机游戏制作的开发小组。这些开发者的初衷也许是好的，希望自己能够在游戏界有所作为,但是经验的缺乏和浮躁的冲动往往在最后让这些年轻的制作人做出了质量低劣的游戏。如果他们能够吸取过去的教训，重新审视自己的失误，并且把这些教训总结成宝贵的制作经验，他们在将来还是能够有所作为的。当今游戏界缺乏的不是制作人，而是独特创意和严格的工作态度。残酷的市场和优胜劣汰法则使有志制作游戏的人们不断完善自己，这样才不会让80年代劣质软件害得市场崩盘的"ATARI冲击"再次重演。

无无评价



现在像这样的犯罪游戏确实是越来越多了，不明白到底是GTA引领了潮流，还是人本身的偏好问题。换句话说，或许GTA只是个背黑锅的。这个游戏确实具备了犯罪游戏的基本要素：纯暴力与无责任。但游戏的打击感觉实在是不能让人满意，而且很多系统上的设计也显得比较幼稚。玩家们必须打架逃命再打架再逃命，难道这种毫无新意可言而且打起来自己的死亡率高达90%的设计能够让人觉得精神振奋？好在这张盘是猴子买的……唉，让我怎么说呢，像这种游戏都能拿来代理，KONAMI或许真该好好反省了。

C

北斗评价



如今这类GTA式的作品简直可以用"泛滥"一词来形容，不但欧美游戏厂商乐此不疲，就连日本厂商也意欲分一杯羹。这次KONAMI发售的《犯罪生涯》说实话游戏的实际素质实在是不能让人恭维。剧情方面没有任何可取之处，说白了本作就是单纯的让你体验一下黑帮小混混如何经过一系列的打砸抢杀来实现自己的"人生抱负"。打斗方面有点意思的就是给对方一连串有效打击后再按三角键即可出现特写画面"秒杀"对手，群殴在本作中极为常见，但是找不到游戏的重点。基本上这是一款没啥营养的作品。

C

荇菜评价



黑帮题材类的游戏继续流行，而这又能持续多长时间呢?终究有一天，玩家会对这种以暴力、犯罪作为卖点的游戏产生厌倦。尤其是那些只有暴力噱头、完全没有游戏性可言的粗劣作品，很快就会遭到人们的唾弃。《犯罪生涯》就是一款这样的作品。它的游戏方式接近于前段时间所发售的《致命一击·复仇之拳》，而游戏内容却单调得可怜，自由度相当低下。你在游戏中所作的无非是不停打斗而已——然而打斗系统也十分幼稚和枯燥。除非你是真的无聊到了极点，否则大可不必去碰这款游戏！

D

这个月好游戏多得很，如果各位有的是时间，本作不妨抱着批判的态度玩一玩；如果不富余，就请不要在这个游戏上浪费时间了！





马里奥赛车DS

任天堂旗下的《马里奥赛车》系列如今早已成为广大玩家们熟悉和喜爱的赛车游戏，不少中国玩家更是亲切地称之为“马车”。这次DS版“马车”质量非常之高，虽然没有利用到触摸功能，但下屏在游戏中仍然有不小的作用。而且如今无论是利用无线局域网还是Wi-Fi联网对战都已成了“马车”玩家们所津津乐道的问题。

NDS	游戏原名：Mario Kart DS				E
	NINTENDO	39.99美元	2005.11.14		
赛车竞速	卡带	美版	1-8人	128M	

北斗评价 A

《马里奥赛车》系列，这个由马里奥系列中的众多明星们所构成的大乱斗型赛车游戏，自从1992年8月27日发售的系列第一作《超级马里奥赛车》以来，已经真正成长为一个独立的经典游戏系列，成为任天堂旗下又一枚强有力的棋子。系列中的登场人物几乎全都是别的经典作品中人气角色，这首先就保证了其会受到很高的瞩目，而完全区别于那些号称专业硬派的赛车竞速作品，以卡通的风格和热闹的乱斗气氛作为游戏最大的卖点，从而成就了这么一个全新的游戏系列。当然不专业不硬派并不代表“马车”的技巧性不高，秉承了任社一贯的传统，本系列对操作性和技巧性的要求同样非常严格，真正的“马车”高手，同样都是经过大量的练习和研究才能造就。

说起系列最初的创意，其实是在SFC时代由作为任天堂第二方软件商之一的INTELLIGENT SYSTEMS提出的，当时IS的开发者计划制作一款画面上下两分割的对战型赛车游戏，偶然的机会有人提议如果将马里奥系列的角色融入其中必定能大大提升市场价值和游戏乐趣，负责审核提案的宫本茂认为这是一个非常具有潜力的提案，遂亲自担任了《超级马里奥赛车》的品质监督。为了体现梦幻般的氛围，游戏原本设计的真实赛车被改成了充满童趣的卡丁车，三级难度共24个赛道提供了玩家足够的选择余地。不同的角色拥有适合其自身风格的能力，在游戏中还特别强调了角色的个性演出，角色在使用陷害道具时的夸张表情在当时尤其令人叫绝。游戏中的道具设计是非常成功的闪光点，玩家通过获得沿途的金币以获得加速效果，连续获得10枚金币便可以达到最高速度。此外香蕉皮和镭射光等道具可以用来阻碍对手前进，真正起到一发逆转的作用。如今经过13年的沉淀和积累，“马车”系列早已成为可以独当一面的作品，每一款新作的推出都能获得大卖，在欧美市场更是有过之而无不及；尽管此后各厂商的跟风作品数量多如牛毛也确实不乏不错的游戏，但“马车”一直凭借着其杰出的素质成为同类游戏中当之无愧的领头羊。

这次的NDS版“马车”在发售之前，曾经有不少玩家认为本作只是N64版的简单复刻而已，然而事实证明，这个想法是完全错误的，个人认为，即使把本作评为迄今为止“马车”系列中最优秀的一款作品也不为过。两年前的GC版“马车”曾经因为赛道太少尤其是风格上的变化让玩家们有不小失望，好在NDS版重新回归到了最初的那种风格与感觉，而游戏开发小组在制作上的用心使得本人在本作中几乎挑不出任何毛病来。在“马里奥赛车DS”中，我们可以看到那些曾经发售在SFC、N64、GBA和GC上前作们熟悉的影子，之所以这么说，不仅仅是因为游戏中加入了不少以前作品中的经典赛道，相信凡是玩过系列以前作品的朋友都能在这次的DS版中清楚地感受到这种熟悉感。当然，本作可不是一款“怀旧”的游戏，这些经典赛道的再现只是一个部分，包括熟悉的赛车造型、操作感以及各种技巧都让人感动不已。

作为NDS上的作品，自然不能放着它硬件上独有的创意和优势而不顾，本作虽然没有将下屏的触摸功能用上，但用下屏来做专门的局部地图显示这一看似简单的应用其实在比赛中有着相当大的用处。下屏的显示其实可以看成普通赛车游戏屏幕下方小地图的放大版，这次用的是俯视角度的地图显示，通过它我们就能对自己赛车周围的情况有一个相当直观的掌握，比如看见后方有追踪而来的对手车辆接近了就可以提前做好准备躲避，同样前方路上会出现的障碍物也可以在下屏中看到。可以说如果玩家还当下屏的地图显示只是一个可有可无的辅助功能而不加以重视的话，肯定会在对战中吃大亏。当然玩家们自己的驾驶功底才是影响成绩最重要的因素，各种技巧和小窍门的熟练掌握都是必须的，例如比赛开始倒计时的时候等数到“2”时再按A键踩油门开始发动，转弯时“漂移”的掌控（那个谁啊，不要我一说到“漂移”俩字就头文字D），比赛时跑在最前面得到的道具反而是最差的等等，这些基础性和常识性的知识都是“马车”玩家们必须熟悉的东东，不然的话一旦上网对战就只能等着碰一鼻子灰了……

最后不得不说的就是本作的多人对战部分，一直以来多人对战模式就是“马车”系列最精彩也是最吸引玩家的部分。几个同好凑在一起来几场（其实每次往往是没有玩上个十几场、几十场就根本过不了瘾的）热热闹闹的对战，实在是一件非常让人开心的事情。本系列以前在家用机上发售的时候就支持1-4人对战，记得当时SFC版的第一作甚至大幅推动了SFC手柄的狂卖，这次的NDS版中局域网联机对战最多支持8个人，如果能够联入Wi-Fi无线网络任天堂专为本作设置的对战平台的话还可以与来自世界各地的“马车”玩家们进行远距离的对战，真是相当过瘾，一个不留神，半天时间就在热闹喧嚣的“马车”对战中悄悄过去了……



集马里奥赛车系列大成于一体的作品，不论是单机模式还是多人对战都极优秀！

荇菜评价



总能把一些看似很老套的题材做出新意来，这就是任天堂的特点之一。尽管只是掌机平台上的作品，但《马里奥赛车》仍然保持了系列一贯的超高可玩度，在游戏性上比以前各作有过之而无不及。联网对战功能的首度加入当然是大家所关注的焦点之一，比起之前所使用的分屏对战方式，刺激程度和游戏乐趣大增。而单人模式中同样也包含了众多亮点，例如优秀的手感、个性分明的角色、丰富的隐藏要素、数量众多的赛道，等等。默认的键位在使用道具的时候稍有不适，是我认为唯一的缺点。

A

猴子评价



飞跃！马里奥大叔再次创造了游戏历史上的一个奇迹！本来以为优秀的掌机赛车游戏无论如何都不应该是这款小品级作品，但是事实就是这么令人惊讶。本作的水准介乎N64与GC版之间，单机游戏和联机游戏与GBA版相比并没什么大的区别。但是……假如本作搭配任天堂DS的Wi-Fi上网套件和一台有宽带的电脑的话，就可以实现与世界上其他国家和地区的玩友们远距离同乐的奇迹。因为任天堂的作品一般都是独乐不如众乐，所以加上网络对战技能之后游戏性大幅度上升。本作堪称掌机上的神作。

A

无无评价



这个游戏我已经期待了很久了。自从2001年在GBA上发售的MCA之后，除了NGC上的一个作品之外，这个系列就很少再有出产，不过这也很符合任天堂一贯的精品路线。不过NGC上的那款作品虽然素质不错，可惜终究还是没有掌机的便携感觉，现在NDS的这款新作终于弥补了这个缺陷。游戏本身是在系列前几款作品（包括N64和NGC版）的基础上又增加了更多新变化，新元素，使本来就非常完美的游戏系统更添色不少。加上对各种通信规格的支持，让游戏的互动娱乐性得到了最大限度的发挥。

A

不要一开始就将油门踩到底，建议最好是等倒计数数到“2”的时候开始踩油门，这样就能以最短的时间把速度提升上去。



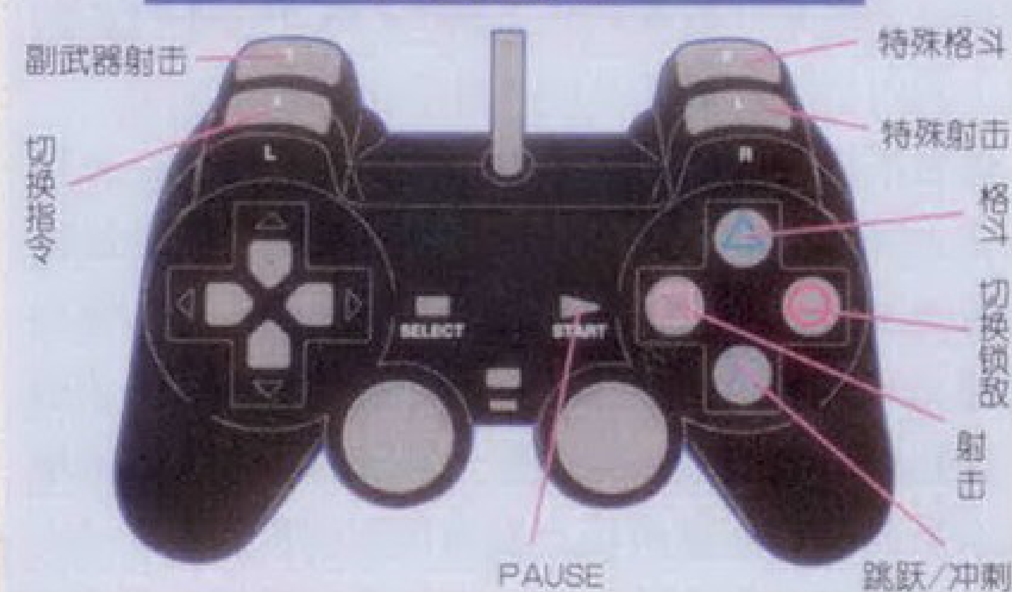


发源于街机的著名高达游戏系列，不过本作的素质似乎要比系列的前几作逊色很多，尤其是手感。 □文/无元

PS2	本刊译名：机动战士高达SEED 联合 VS ZAFT			CERO 全年龄
	BANDAI	7140日元	2005.11.24	
动作格斗	DVD-ROM	日版	1-2人	73KB



本作没有了系列一贯的任务模式，只有街机和对战等几个干巴巴的模式。比起系列的前面三部作品来在可玩度上要逊色非常多。



Factor 1 基本系统要点

■回避

游戏最基本的回避方法就是连打两次方向键，机体会做出闪避动作来躲开攻击，闪避分长闪避与短闪避两种。的确是非常重要的保命方法，但要注意的是动作结束后会有些许硬直（长闪的硬直尤其长），所以使用过度也会招致被打。有些机体的移动速度很快，有时利用这个优势就可以轻松避开敌人的攻击。

■关于空中与宇宙中的移动

和在地面不同，在宇宙中的移动比较困难，在失重感下机体的移动会比较慢，所以X键的运用就很重要。按X键移动会使速度加快，此状态下连打方向键则会做出冲刺动作，不过这两种移动都会消耗BOOST槽，消耗空后机体会突然停止行动并会出现短暂硬直，要注意。在空中的移动基本和宇宙中的移动一样，BOOST槽的消耗直接影响到机体在空中滞留的时间。

■倒地问题

倒地回避：被打倒的瞬间△+×+□，只限原地正面回避。倒地后的话也可以高速输入方向实现快速起身。

Factor 2 射击操作

◆副射击…R1/□+△　◆特殊射击…L2/□+×

◆蓄力射击……………按住□，直到力量槽满后松手

射击是游戏中最主要的攻击手段，一般每种机体都有两种武器：威力大的主火力及小威力高射速的牵制武器。一般大威力的武器威力比较大，但比较难命中，要抓准时机使用，比如像在敌人的回避/落地硬直时、敌人在空中跳跃最高点及敌人射击后产生的硬直之中，像这样的状态下敌人的硬直很长，容易命中。此外还可以用一些副武器将敌人打出硬直后以主武器追击，此外在敌人与队友纠缠的时候攻击也是个不错的选择（虽然卑鄙了点……）主武器基本分为连射系（**マシンガン**）、光线系（**ビ－ム**）和火箭炮系（**バズカ**），其中光线的稳定性最高，比较容易命中且威力也相对较高；火箭炮系在发射后呈抛物线运动，在回避等运动状态下发射时精度较低，但偷袭性最强，尤其是在对人战时合理地运用抛物线攻击是非常有效的；连射系是威力最低的武器，在初代的高达DX里是最弱的武器，不过在本作中得到了强化，虽然威力没有提升多少，但命中能力得到了较大幅度的提升，保证了其稳定性，且此类武器在命中敌人一定弹量的时候会使敌人出现硬直，此时用冲刺后的格斗就可以形成连击给敌人造成极大伤害，上级者向的武器。



Factor 1 觉醒系统

觉醒槽可以靠攻击命中敌人、被敌人攻击命中、自机或同伴被击落等行动来增加。

当攒满了之后就可以用R3键或□+△+×发动，觉醒状态约可持续8秒，在此状态下机体的各种能力都会得到提升，主要效果：

◆攻击力上升（效果为1.5倍）	
◆防御力上升（效果为2.0倍）	
◆机动力上升	◆全体武器的子弹数全回复
◆冲刺槽全回复	◆格斗动作可以进行取消
◆射击武器可连续攻击	◆各种硬直时间减少

Factor 1 隐藏要素

■机体与角色

每完成一次街机模式（不论难度、是否续关、使用机体人物，只要穿版一次就可以）可使用的机体与角色就会不断出现，出现的顺序如下：

1周目	フォ－スインパルスガンダム、シン・アスカ
2周目	ソ－ド インパルスガンダム
3周目	ブラスト インパルスガンダム
4周目	セイバ－ガンダム、アスラン(Destiny)
5周目	ザクウォ－リア
6周目	ガナ　ザクウォ－リア（ルナマリア机）、ルナマリア・ホ－ク
7周目	ブレイズザクファントム、レイ・ザ・バレル
8周目	カオスガンダム、スティング?オ　クレ
9周目	ガナ－ザクウォ－リア、ディアッカ・エルスマン(Destiny)
10周目	アビスガンダム、アウル・ニ－ダ
11周目	スラッシュザクファントム、イザ　ク・ジュ－ル(Destiny)
12周目	ガイアガンダム、ステラ・ル－シェ
13周目	キラ・ヤマト(Destiny)

■EX关卡

隐藏关卡，满足以下条件后在第9关结束后会进入这个隐藏关卡，如果在这个关卡中失败的话是不会有续关的机会的，会出现作战失败画面后直接进入ENDING。条件如下：

◆第9关结束时玩家的任意一项评价达到SEED级别（22000分以上）

◆无续关发。

「格斗操作」系列一贯最大操作难点的全解说

与射击不同，格斗的命中稳定性不高，对使用的要求比较高，但一旦命中的话会给对方造成很大伤害，而且不受弹数的限制，使用环境相对自由，还超级爽快，相信比较热血的玩家都会喜欢这种攻击方式。不过想要熟练运用还是要注意使用时机，尽量在创造近身的机会，及用副武器创造硬直和利用与同伴的合作。此外每种机体在空中的冲刺格斗和特殊格斗（格斗+跳跃）的格斗动作都是不一样的，有的机体的特殊格斗非常强，在战斗中要好好运用。尤其是像一些格斗能力比较强的格斗型机体，打起来不要惧怕受伤，靠拼命的气势在很多时候就可以给敌人威慑，从而占得先机。



横向格斗	方向←or→+△
冲刺格斗	冲刺动作中+△
特殊格斗	R2/△+×
前方格斗	方向↑+△
后方格斗	方向↓+△



一空中的格斗运用技术是高手与一般人的分水岭。

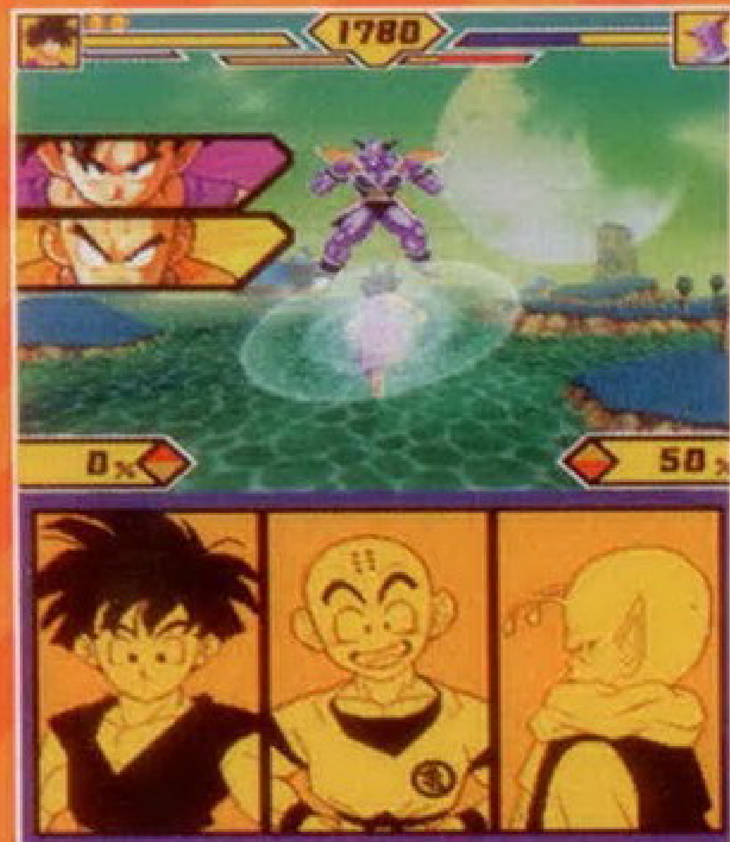


DRAGON BALL Z

由于龙珠动漫热潮在欧美地区的风靡，龙珠题材的游戏作品又一次渗透到众多游戏硬件平台中。一年前在GBA平台上推出的舞空斗剧作为掌机平台上龙珠游戏的代表，如今顺理成章地在后续平台NDS上推出了第二作。

□文/大怪

NDS	本刊译名：龙珠Z舞空烈战			
	ATARI	39.99美元	11月21日	EVERYONE E ESRB
格斗动作	卡带	美版	1人（支持通讯对战）	记忆卡容量



没有想到在掌机上还能重温到剧情中如此令人感动的一幕，游戏的画面表现因为nds的优秀机能而比前作大幅度提升。

基础攻击

GBA版的前作由于设计了攻击属性相克，所以令基础攻击流畅性大大降低。而本作中将基础攻击属性系统基础废除。本作中的基础攻击只包括轻攻击，重攻击和DASH攻击三种，并加入了防御键，如此单纯简洁的操作设定令本作的感觉更接近一款纯粹的格斗游戏。攻防投三者的连锁相克关系非常明显，而轻攻击的防御硬直短，重攻击的防御硬直很长，但一旦打到对方角色身上，就有着明显的击退效果，也同样可以将对手的小型波动打回，应该熟练掌握。而DASH攻击的威力在基础攻击中最为明显，且与重攻击一般有着明显击退效果。更重要的是，DASH攻击不但拥有非常好的威力并且有着将对手攻击破坏直接伤害对方的攻击判定（包含波动），只要控制好发动时间能够化被动为主动。虽然本作的波动攻击非常重要，但在近战中基础攻击作为中远距离控制的基础应当熟练掌握。



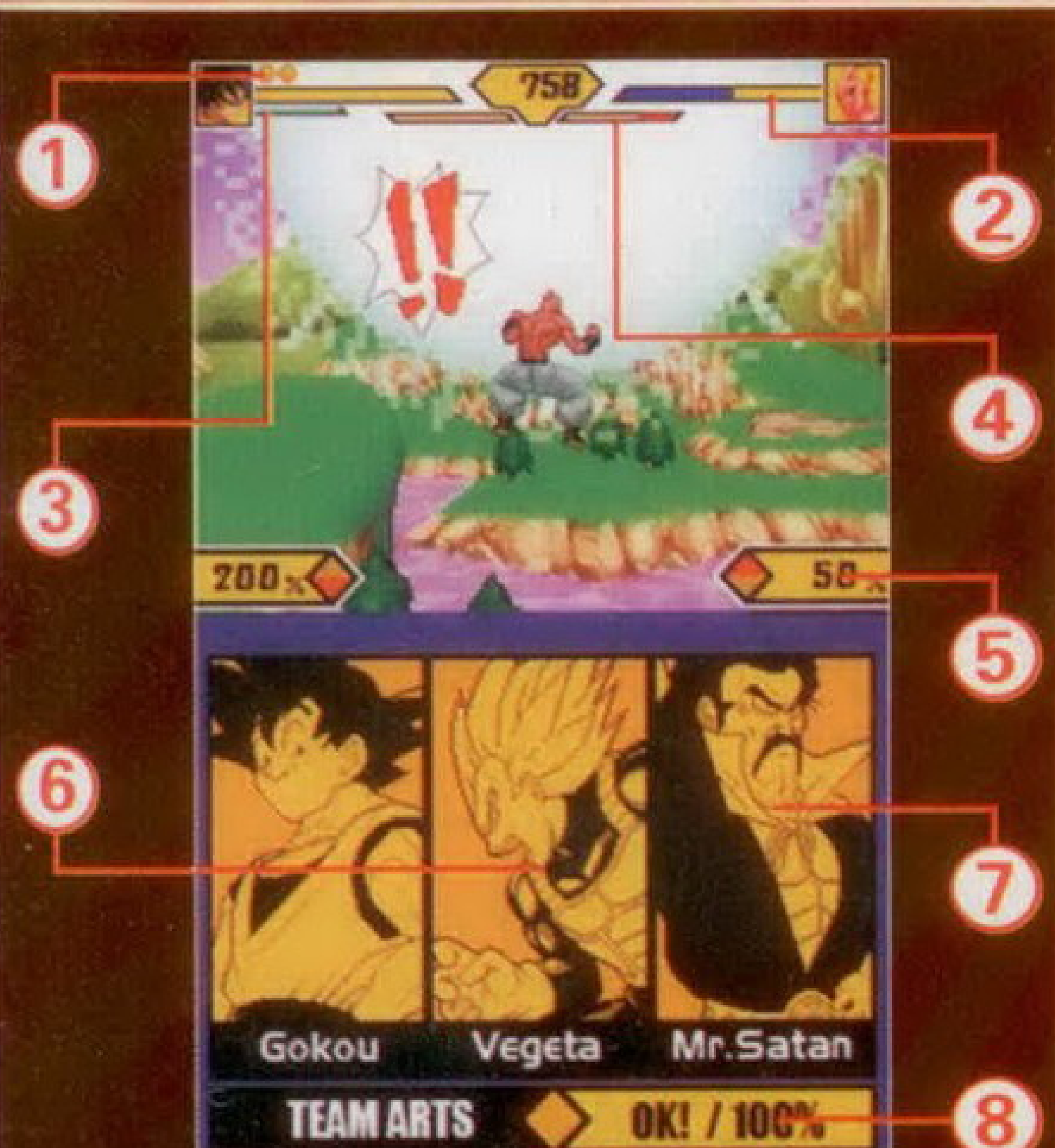
↑虽然是掌机作品，但魄力十足。

基本操作	
十字键	控制角色移动，连点两下为冲刺
Y键	轻攻击
X键	重攻击
A键	小气弹攻击
B键	防御
L键	发动特殊能力，如变身超级赛亚人
R键	积蓄能量
SELECT键	无作用
START键	暂停/调出主菜单

特殊能力

在作战中，达成某些条件角色会利用特殊能力实现能力的瞬间提升，发动方法为L键。包括变身成为超级赛亚人，人造人18号启动终极能量等等。特殊能力的开发也必须源于剧情模式的通过。每个人物发动特殊能力的条件在剧情模式中都有介绍，基本上都源于原作中的剧情。只要对剧情熟悉的玩家能很快地找到对应操作的方法。

特殊操作	
Y+B键	投技
X+A键	特殊攻击
R+A键	大气弹攻击
R+B键	气流防御
L+方向键	瞬间移动
R+方向键	超级冲刺
触摸屏	换人/组队攻击/支援攻击



①支援角色使用次数
②HP槽
③队友HP槽
④防御槽
⑤角色能量及与对手位置关系
⑥可换队友
⑦支援队友
⑧发动队伍超级攻击

特殊攻击与波动攻击





除了基础近战攻击之外，中距离与远距离杀伤就都要依靠特殊攻击与波动攻击了。此两种攻击的发动都要耗费很大的能量。而波动攻击的耗费很大，很多人物的大波动效果也不甚理想，所以只推荐在关键时刻防御或逆转应用。更多的时候应该多依赖种类繁多、效果明显的特殊攻击来进攻。首先，特殊攻击的发动要耗费50%甚至以上能量，确定方位对应发动威力巨大。而两名角色一同发动，会出现经典的对决特写画面，这个时候必须快速连点A键来压倒对手（高桥名人来了必胜）。特殊攻击在游戏中可总结为三种，在游戏DATEFILE模式下查询特殊攻击的属性，有气浪标志的为发动后需连打提升特殊攻击威力。有红色圆型标志的表示本特殊攻击发动后需按住键位蓄力实现提升威力。而第三种特殊攻击则更具魄力，为本作独创的ULTIMATE ATTACK（最终攻击），技巧标志为蓝色十字，需要操作角色在剧情模式通过后获得。每位角色都具备一种独特的最终攻击，并只能在HP红色危机时刻使用，且每局只可发动一次。威力恐怖，画面极端华丽，如果用最终攻击解决战斗，会出现获胜角色的胜利特写，所以，为了获得这令人感动的能力努力通过剧情模式吧！！

队伍组成与队伍攻击

本作中的组队战非常精彩，不仅可以随时进行角色的转换（点击触摸屏队友头像）。而且能利用队伍组合的力量实现队伍攻击，达到高杀伤的最终效果。但想实现队伍攻击，就必须选用特定的组合（在剧情模式中会交代固定的常规队伍组合）。如果组合正确，在能量200%以上的时候触摸屏会出现"TOUCH"标志，此时触摸发动，能给对手造成极大伤害。而除了剧情模式交代的常规组合之外，游戏中还存在一些隐藏角色组合，他们之间达成的队伍攻击更为喧哗恐怖，现将一部分公布如下：



←我们可以很明显地看到左下的200%的标志，而在组队战中，先达到这个能量能对战局起到扭转性的作用。



→作品已经几乎囊括了龙珠系列所有知名角色，里面也有我最喜欢的胖胖的布欧，只是还不知道战力如何…

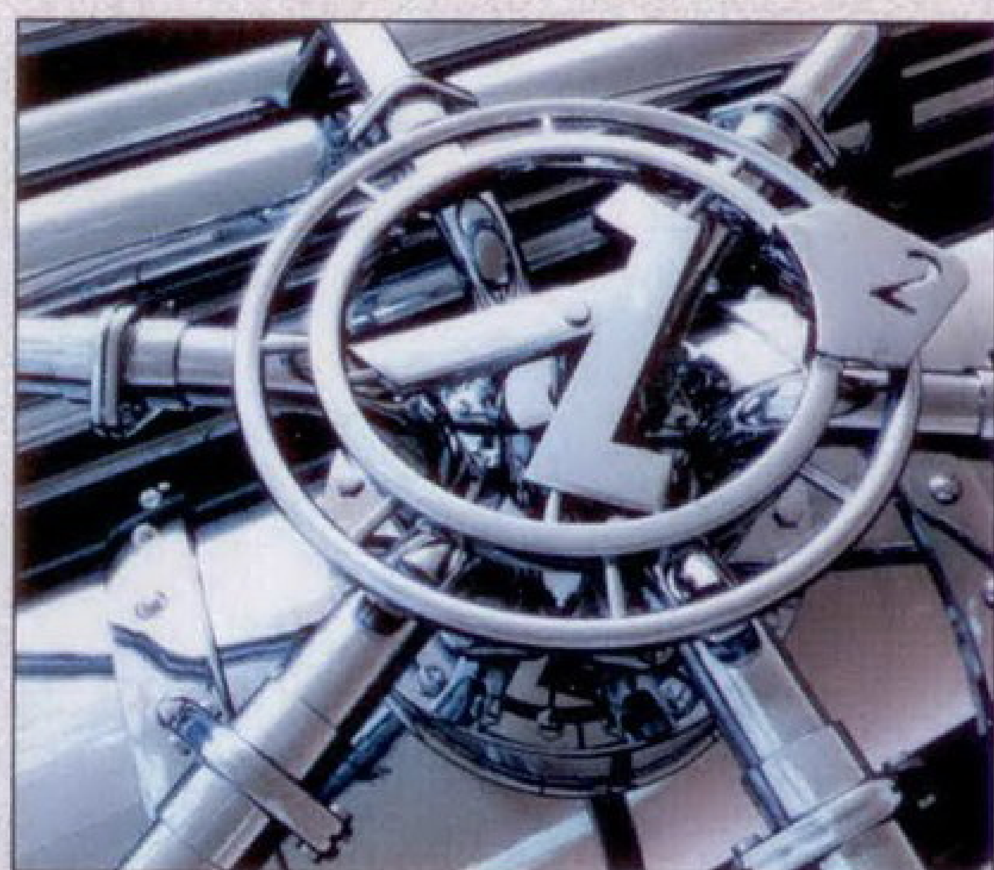
1：悟空（SS）悟饭（青年）悟天克斯（SS3）
2：悟空（普通）贝吉塔（普通）短笛
3：贝吉塔（SS）特兰克斯（SS）悟天克斯（SS3）
4：弗利萨 沙鲁（完整形态）布欧（邪恶）



HALF-LIFE 2

继《毁灭战士3》之后，PC平台的另外一个超经典FPS大作《半条命2》也终于登陆家用机了。制作组称XBOX版的《半条命2》在画面效果上与PC版相差无几，但实际上使用了全新的技术，使其在硬件性能相对较低的XBOX上也能流畅运行。 □文 /荇菜

XBOX	本刊译名 半条命2				M
	VU GAMES	49.99美元	2005.11.15		
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1人	76格以上	



"λ"字符号在放射物理学中代表"衰变常量"，是与游戏剧情相关的关键词之一，很多官方的壁纸、原画以及fans的同人作品都以它为主题。

开始游戏前要知道的



★关于"半条命"的小秘密： 如果你对《半条命》系列的剧情有所了解，并且具备一点物理知识的话，就应该知道游戏原名"Half Life"指的实际上是放射物理学中的"半衰期"，"λ"字符号代表衰变常数。不过要把"半衰期"作为游戏标题的话确实不够响亮，很难吸引玩家的目光。因此按照两个英文单词字面上的意思直译为"半条命"，既比"半衰期"更容易给人留下印象，又体现出了主角面对重重危险、命悬一线的状况，也是相当贴切的。

★XBOX版本和PC版本的差异： XBOX版本去掉了联机对战模式，只保留了单人剧情模式。而两个版本的剧情模式流程则没有任何区别。

★XBOX版本的秘技： 在游戏中输入"上上下下左右左右BA"——没错，和KONAMI公司的"万年秘技"相同——就能补充25点体力。此秘技可以重复使用。

游戏初期攻略

Point-Intersection

游戏从列车车厢中开始。等列车停下来之后，跟着另外两个人下车，并向车头的方向走。在前方的巨型屏幕下左转，沿路来到一个大厅。沿着这里用铁丝网隔开的道路来到下一个房间，有一个卫兵挡着前方的门，如果你靠近他的话他会毫不犹豫地揍你，所以只能往左走了。走进左边的门后，前面的出口又被关闭了。这时你右边的一扇门被打开，一个卫兵命令你跟他走。等你和这个卫兵单独进入一个房间之后，他脱下了面具——原来他是伪装成卫兵的邦尼。他接通了与艾萨克博士的视频对话，通知了你已经到达的消息，艾萨克博士说会让艾丽克丝去接你。不过此时有人敲门，邦尼赶快将你推进了旁边的房间。

靠近梯子，按Y键爬上去，可以看到墙壁上有一个窗户，不过你无法够到。靠近附近的木箱按Y键，可以将木箱抱起来，把它放在窗户下方，按A键跳到木箱上然后从窗户中跳出去。靠近右边的门，按Y键可以打开它。穿过个房间之后，前面有一个卫兵挡住了你。他将一个汽水罐扔在地上，命令你捡起来扔进垃圾桶，照做之后他让开了去路。

从下一个大厅对面靠左边的门出去，便来到了市区。如果你愿意的话可以四处游荡一下，不过这个城市的景色谈不上多么美好，街道上还有不少士兵在巡逻，还是赶快去找艾丽克丝吧。出门后马上向右转，顺着街道向前走不远就可以看见有一面墙壁上挂着一架梯子。跳到梯子下面的垃圾箱上，然后从梯子爬到上层的铁架，然后从铁架右边跳下，这样就越过了铁丝网。

接下来的窄道的一端有几个士兵在把守，只能从另一端走出去了。来到开阔的地方之后，可以看到前面有一栋房子，大门口守着两个士兵。从士兵左侧的小门进入，然后沿着楼梯上到二楼。前面的走廊中可以看到有几个士兵正在盘查住户，并且破门而入。站在原地等一下，等他们进入屋内之后再向前穿过走廊。再从对面的楼梯间上到三楼，有一个人会招呼你进入房中。此时追捕的士兵也赶到了，赶快跑进里面的房间，并且从另外一边的出口回到走廊上，然后再从楼梯间上到四楼。这里要注意的是楼梯间一片漆黑，很难看清楚路，而如果动作太慢被士兵追上的话就要重新开始了。



一直上到阁楼，从破损的窗户出去来到屋顶。向前走到尽头之后，在左边可以看到有两根木条搭在屋檐上。顺着木条走上屋檐，稍微放慢一点脚步，小心不要掉下去。顺着屋檐一直走到有两扇窗户可以跳入的地方，进入到室内，然后再从地面上的梯子走下去。然而前面的门被两个士兵堵住了！他们挥舞着电棒冲你劈头盖脸地打了过来，手无寸铁的你毫无招架之力，很快被打晕了过去。在昏迷中，你似乎听到一个女孩的声音……当你醒过来时艾丽克丝的面庞出现在你的眼前。她招呼你上了电梯，来到了秘密基地。

A Red Letter Day

跟着艾丽克丝来到艾萨克博士的实验室，他正在翻箱倒柜地寻找自己的宠物"拉玛"。见到你的到来，他表示了热烈欢迎。艾丽克丝和艾萨克博士谈论了两句，过了一会儿邦尼也来了。他们商量了一下送你离开这里的计划。接下来，邦尼打开了附近一个小仓库的门，那里面是为你准备的特殊护甲。不过此时宠物拉玛忽然跳了出来，造成了一场不大不小的混乱……接下来靠近护甲，将它穿上。然后博士会指引你使用墙壁上的能量装置来补充护甲的能量。靠近能量装置按住Y键不要松开就可以补充了，现在的能量上限是25。

接下来就要开始空间传送了。首先走上传送台的是艾丽克丝。但是似乎传送似乎出了什么问题，并没有成功——原来是插头松动了。按照博士的提示，找到地上的插头，按Y键将它捡起来插到墙上的插座中，然后再拉下插座右边的开关。艾丽克丝传送完毕之后，轮到你了。你登上传送台，正在传送的途中拉玛忽然跳了出



来。它碰掉了几根线路，引发了传送装置的紊乱。当一切全部平息下来之后，你发现自己并没有按照计划传送到目标地点，而是置身于实验室外的某个地方。

跳下地面，然后在这片区域的另一端找到出口。再往前走，前面的门被木条钉死了。此时邦尼出现在旁边的高台上，告诉你可以通过前面的通道前往目的地，并且扔给你一个铁撬。捡起铁撬，你终于得到了第一件武器。按R键进行攻击，可以把木条打碎。往前走到一个黑黝黝的小房间中，然后向左拐，跳到停放着很多废旧车皮的车站。右边的屋顶会出现一些士兵向你射击，赶快向左跑，在尽头处跳上车厢。推开挡路的木箱，从车厢另一边跳出去。此时从左边的隧道中开来了另外一辆列车，赶快贴紧你刚跳下来的那节车厢站着，否则会被撞死。等到列车开过去之后，再穿过铁轨跑到另一边。你会找到另外一节可以爬上的车厢，车厢里有一架梯子通向车厢顶部。爬上车顶之后，跳到旁边的另外一节车厢上，再跳过铁丝网。用铁撬砸开前面门上的木板，沿着通道一直向前……



.hack//frägment

有很多玩家接触本系列游戏都是因为欣赏本系列的人设，但这款游戏却不单是游戏的画面可以吸引玩家，游戏性一点不差！如果您想感受一下网络的世界，但有却没有很长的时间泡在网上，那么本款游戏是您最佳的选择……

□文/雪飞

PS2	本刊译名：.hack//fragment			CERO 全年龄
	BANDAI	6090日元	2005.11.24	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	658KB



冒险的世界从这里开始，各个职业都有自己的特点，值得一一尝试。为了让玩家能同时体验各种职业的魅力，厂商很贴心的设定了三个人物记录！

单人独享网络角色扮演!!

Chcek 1 入场需知

スキル： 相当于传统角色扮演游戏中的人物的特技，有给与敌人更大的伤害或者是治疗之方等多种作用。但是这些特技有可能会因为主人公更换了武器而自动消失，因此玩家在调整装备时更需要注意。

连携スキル： 必须是三个人的队伍，出阵的三人的装备上必须带有该特技，而且三人必须同时使用该特技，听起来条件比较苛刻，但是在实际游戏中发动并不是很难。

朋友： 游戏中可以将自己的名片送给朋友，最多可以有99个朋友，数量不少，玩家可以尽情地和游戏中自己喜爱的角色成为朋友。

时之神像： 在各场景的迷宫最下层有时之神像，寻找到他们可以提高玩家的称号，获得这个世界的尊敬。

物品的初始化：如果在游戏中不正常地从菜单退出存盘，会导致物品、装备和金钱初始化，如何避免不说大家也清楚。

宝箱： 分为四类，第一类是普通的宝箱，第二类是蓝色宝箱需要解除陷阱方可安全开启，第三类是需要破坏的路边木箱等装饰，第四类是物品神像前的宝箱，开启后可以得到3个物品，其中包括强力的武器和装备。

野外地图： 游戏中的地图完全是按照自己的选择生成，敌人的能力和难度也是由玩家的选择生成，因此尽量在游戏初期先选择那些相对容易的地图吧。

单机模式下的.HACK

进入游戏首先是自行设定游戏人物，可以选择人物的职业、人物形象、身高、体形以及服装颜色等等，与网络游戏相当相似。随后则是自行分配人物的能力点数，一共99点，可以加在物理和魔法的攻击、防御、命中、回避上，应该对应选择人物的职业谨慎分配。正式进入游戏后会有NPC很贴心地教导玩家该如何游戏，并且自动加入成为同伴。

Chcek 2 萌ぇ立つ过越しの碧野



本关是最基本的地图，同伴为玩家讲解完简单的操作指南后，可以先去轻松地消灭掉地图上的敌人。（黄色光点表示敌人）进入红色箭头指示的区域，黄色的宝箱可以直接开启，而蓝色的宝箱则需要使用幸运の针金，解除陷阱后才可以安全打开。在遗迹中使用妖精のオーブ可以显示出地图。进入右侧红点位置会出现魔法阵，消灭掉出现的怪物后可以从下一场景进入遗迹二层。在二层的最深处可以得到装备，在路上出现的魔法型敌人非常讨厌，会使玩家陷入毒状态，而且逃跑速度很快，需要快速追杀。

走出遗迹后不要直接回城，请去地图中蓝点标志处，并且向其投入刚才得到的装备，会出现一个“可爱”的精灵。与传说故事完全相同的是它会想主人公提出问题：“你刚才投入的是金斧头？银斧头？还是都不对呢？”如实回答（选择第一个选项）后，精灵会奖励您的诚实，不但将刚才投入的装备归还，还会送给您金斧头和银斧头，诚实万岁！

调查地图中央处高大的仙人掌下的怪兽，可以得到重要的道具物品。随后边可以选择菜单中的最后一个选项返回城市了。在城市中有魔法屋、道具屋、武器屋和寄存屋等重要建筑。想进入下一个地图比较麻烦，这可能算是游戏设计的一个问题。因为在游戏画面中不能直接读取邮件，必须要从游戏中退出，在最初的菜单中选择メーラー才能阅读，然后再进入游戏。再次进入游戏后与ミア对话，点击传送点选择高贵なる究极の礼仪作法进入新场景，不过在这里只需要按ミア的指示击破一个怪物便自动传送回城。

Chcek 3 高贵なる究极の礼仪作法

回到城市后可以收到新的伙伴ミミル，可以将刚才的同伴ベア加入队伍，一起传送到下一个场景。进入场景前最好先去购买一些解毒血清，因为这里的法师敌人实在是很讨厌。进入场景后请使用物品打开地图，向这里蓝色的水坑中投入武器依然回出现精灵，如实回答问题后可以得到新的物品，虽然奖励没有上次优厚，但是人也不能贪得无厌的。进入迷宫前可以在地图上多找些敌人消灭，获取一些经验。

然后可以进入地图上红色下箭头指示的迷宫，一路上可以破坏类似恐龙蛋的装饰，可以得到物品。在迷宫的第三层会遭遇BOSS战，进入该房间前会有特殊的图标显示。BOSS的能力很高，可以轻易地秒杀可怜的主人公，战斗开始后主人公并不能行动，必须在两名同伴动手发生剧情后方能自由行动。开战



后可以让主人公在远处观战，并对同伴下达恢复指令。在BOSS显示出另一状态时，请立刻上前使用刚才学会的技能，使BOSS弱化，然后迅速撤离，等待下一次的使用时机。如果不慎被BOSS杀害，千万不要重新游戏，在主人公死亡状态时一样可以命令同伴使用回复技能，使主人公获得新生。战斗胜利后还不能立刻返回城市，必须继续前进打开宝箱得到物品后才能返回，虽然要消耗一点点时间，但是得到物品绝对值得。回到城市后必须再次退出游戏，因为还要在外面读取邮件，这一设计真的比较麻烦，不过好在读盘的时间不长，也许这样设定是为了让玩家能随时存盘，以免玩家战死沙场遭成损失吧。再次进入游戏首先要召唤自己的同伴出阵，组成新的队伍，然后便可以到新的地图去冒险了。

Chcek 4 萌ぇ立つ囚われの岩



这里是标准的地图，虽然该场景比较辽阔，但最好还是在周围多走走，可以得到很多重要的物品。在场景内也设有迷宫一共只有4层，敌人的数量并不是很多，宝箱倒是不少。进入该迷宫内，可以得到重要的物品金の卵，此外迷宫中还有大量的宝箱，请在这里多走多转，不要错过那些等待主人的物品。目前身边的同伴能力较强，可以让他们充当攻击的主力，玩家并不需要在战斗中投入大量的精力。

在游戏中玩家可以碰到很多的NPC，他们身上都带有不少质量不错的物品，玩家只需要按照他们的提示，便可以用自己的物品于其交换，得到对自己更有用的物品。自己的同伴们与NPC们完全一样，也是必须等价交换才能得到他们身上的物品。

NEED FOR SPEED MOST WANTED

EA旗下的极品飞车系列可以说是喜欢赛车的玩家朋友必玩的经典作品，虽然NFS不像专业性方面可能不如别的作品，但其超华丽的赛车建模、环境表现以及爽快感则是最为大家所称道的。 □文/北斗

PS2	本刊译名：极品飞车·最高通缉			
	EA	49.99美元	2005.11.15	
赛车竞速	DVD-ROM	美版	1-2人	120K

本作是多平台开发的游戏，刚发售的新主机XBOX360上也有登场。从画面来看，同样一款作品在新主机上的画面效果明显比现役的主机要强的多。

CARRER模式 初期赛道攻略

★序 章　PROLOGUE

一开始我们就将与本城飚车黑名单上的老大RAZOR来一场龙争虎斗。比赛前半段是由电脑自动控制的，暂时看看这场精彩的表演；不久之后比赛转为玩家手动控制，游戏基本操作比较简单就不赘述了，接触过NFS系列的玩家相信都能轻易上手，没玩过的朋友也可以在"OPTION"→"CONTROLLER"选项中查看操作介绍。趁此机会先熟悉一下操作就行了，因为不管我们的表现好坏与否，这场比赛最终都会因为主角的赛车漏油被迫输掉，时间回到六天之前……

★比赛一　六天前　奖金：10000

真正的第一场比赛，有了序章中的磨练，相信大家对操作已经基本熟练了吧，这次正好可以小试一把身手。这场比赛是和另一辆赛车的较量，我们必须抢在对方前面到达终点，否则就会失败。开始不久后在前方会有一个向左的90度急转弯，由于此处赛道是在狭窄的街巷中，所以务必提前减速，算好入弯角度和再启动时间；这个弯道的切入成功与否非常重要，对比赛成绩影响很大，请务必留意！接下来的一段上坡路非常宽敞，接着一处向右的90度转弯路面很宽，难度较小，但务必切内道；然后就是一连串紧接着的下坡弯道了，这里也是需要注意的，必要的时候宁可牺牲一点速度也要保证准确入弯，否则得不偿失。后期的赛道难度不大，只要前期那几处重点成功搞定即可轻松获胜。

★比赛二　四天前　奖金：10000

作为一个外来者，主角通过第一场赛车中的获胜来给自己立了威，不过麻烦马上跟随而来，本城的飚车党们在老大RAZOR的指使下开始相继来找主角飚车，同时我们也见到了身材火辣的米娅，为了金钱和美女，LET'S GO！开出不久从一个弯道出来后会遇见两辆警车，也就是说这场比赛除了要和对手竞速之外，还得躲开警车的追捕，当然，作为非法地下飚车手，这点觉悟是早就应该有的，所以这里最好高速出弯，如此即可马上甩掉那些碍事的警车。本场比赛的前半段比较麻烦，分别有两处比较狭窄的路段，尽量避免摩擦，特别需要注意的是这两段窄路出来后紧接着都有一个弯度极大的弯道，突然性很高，难度也不小，必须提前做好准备！后半段的赛道比较好走，其实只要前半段路程完成好了，就已经胜利在望。

★比赛三　两天前　奖金：10000

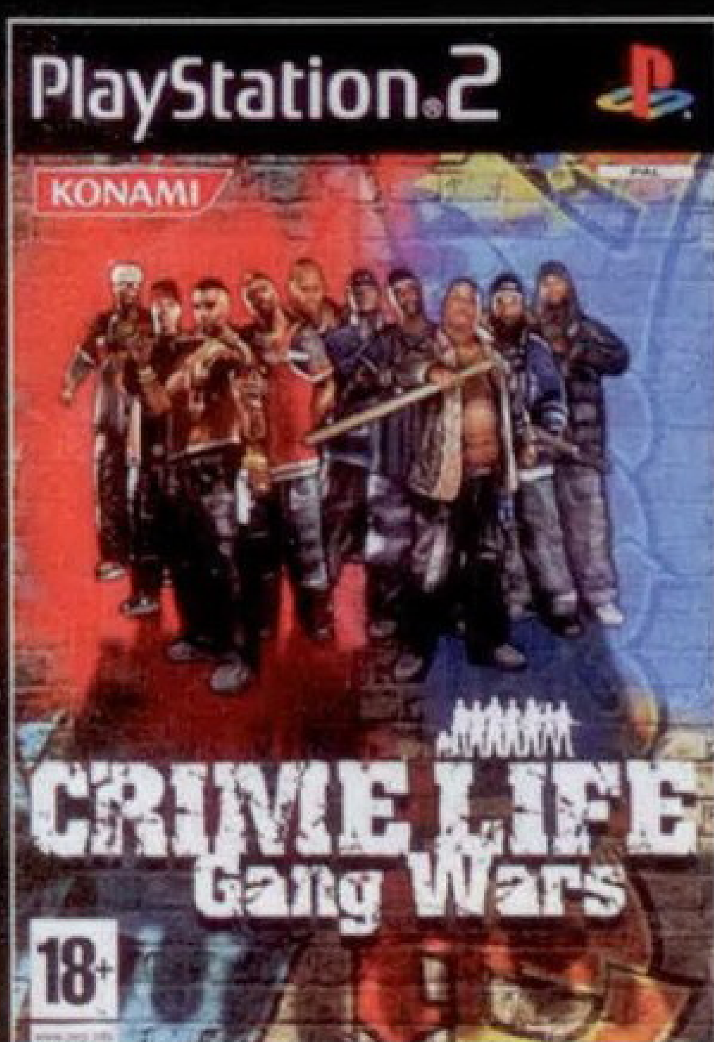
车轮战，刚刚赢得一场比赛，接着又有三人驾车前来挑衅，WHO怕WHO？来啊！这次是1V3的群P赛事，走环形赛道，一共两圈，以后的比赛中也经常会遇到这种比赛的。前半段比赛较为轻松，中后期则相对麻烦一点。前期有一段连续的弯道，弯度虽然不大，但掌握好入弯速度和路线是很重要的，否则启动时的优势很快就会被对方追上。出了这段连续弯道后有一个90度转弯，由于路面较宽所以难度不大，正好借此机会甩开对手；接下来的很长一段路程包括隧道都很简单。在第一圈快跑完的时候会有一处非常狭窄而且距离很短的弯道，出了这个弯道紧接着有一个分岔路，这里建议放慢速度入弯并尽量保持车体靠右走右边那条路，从桥上飞出时在半空中就要调整好方向防止落地后撞到护墙；如果刚才不小心走了左边那条路的话会绕相当大的一个圈子，对我方会极为不利。

★比赛四　现 在　奖金：——

再次回到序章中和RAZOR的那场比赛，这次我们需要全部自己来手动完成。这场比赛的赛道其实有相当一部分路段都是前几场比赛赛道的一部分，前期经过高速路关卡后建议选择右边的那条路线，因为这条路线那几处连续弯道的弯度不像左边那条路那么大，相对容易一些。这次又有警车插足，而且数量还不少，正常比赛中会一直阴魂不散的尾随在后面。这次比赛没有太多可说的，注意有几个比较窄的90度弯道提前减速，比赛的结果在序章中就已经注定了……最终我们因为车子被对方提前搞了破坏而输掉了比赛，完了还给追踪而至的警察给逮了进去，好在因为证据不足马上就被米娅帮忙保释了出来。要想报一箭之仇从RAZOR手里赢回自己的爱车就只能从头开始了，去车店买辆新车，现在手头只有前三场比赛中赢来的三万大洋，可供我们选择的仅有Lexus IS 300、Fiat Punto和Chevrolet Cobalt SS三款车型，建议购买三辆中速度最快的Cobalt SS（和隐藏车辆比起来，其实是龟速……），因为初期的比赛中速度非常重要。接下来的流程就比较模式化了，不断地完成各种小规模比赛，累积成绩后挨个挑战黑名单上的那15名车手，最后将罪魁祸首RAZOR挑落下马，赢得香车美女归。要挑战黑名单上的对手必须完成规定数量的任务，比如比赛胜出次数、逃避警车追捕以及获得一定量的奖励点，全部达成之后方可得到挑战权。每一次的挑战赛往往是连续几场比赛紧接着的，要想打败黑名单上的对手们可得花费一番工夫哦。

★游戏全部赛车入手方法★

赛车名称	入手方法
Lexus IS 300	商店中购买
Fiat Punto	商店中购买
Chevrolet Cobalt SS	商店中购买
VW Golf GTI	商店中购买
Audi TT 3.2 quattro	战胜黑名单上的第15个对手
Audi A3 3.2 quattro	战胜黑名单上的第15个对手
Mitsubishi Eclipse	战胜黑名单上的第14个对手
Audi A4 3.2 FSI quattro	战胜黑名单上的第14个对手
Toyota Supra	战胜黑名单上的第13个对手
Renault Clio V6	战胜黑名单上的第13个对手
Mazda RX-8	战胜黑名单上的第12个对手
Cadillac CTS	战胜黑名单上的第12个对手
Mitsubishi Lancer Evolution VIII	战胜黑名单上的第11个对手
Mercedes-Benz SL 500	战胜黑名单上的第11个对手
Pontiac GTO	战胜黑名单上的第10个对手
Vauxhall Monaro VXR	战胜黑名单上的第10个对手
Porsche Cayman S	战胜黑名单上的第10个对手
Subaru Impreza WRX STi	战胜黑名单上的第9个对手
Mazda RX-7	战胜黑名单上的第9个对手
Mercedes-Benz CLK 500	战胜黑名单上的第8个对手
Lotus Elise	战胜黑名单上的第8个对手
Aston Martin DB9	战胜黑名单上的第7个对手
Porsche 911 Carrera S	战胜黑名单上的第7个对手
Dodge Viper SRT-10	战胜黑名单上的第6个对手
Lamborghini Gallardo	战胜黑名单上的第6个对手
Porsche 911 Turbo S	战胜黑名单上的第5个对手
Corvette C6	战胜黑名单上的第5个对手
Lamborghini Murcielago	战胜黑名单上的第4个对手
Ford Mustang GT	战胜黑名单上的第4个对手
Ford GT	战胜黑名单上的第4个对手
Mercedes-Benz SLR McLaren	战胜黑名单上的第3个对手
Porsche Carrera GT	战胜黑名单上的第3个对手
Mercedes-Benz SL65 AMG	完成第68个挑战游戏
Corvette C6.R	游戏完成率100%
Porsche 911 GT2	完成所有的挑战游戏
Castrol Ford GT	在标题画面输入"←→←→↑↓↑↓"



CRIME LIFE
Gang Wars

© 2005 KONAMI



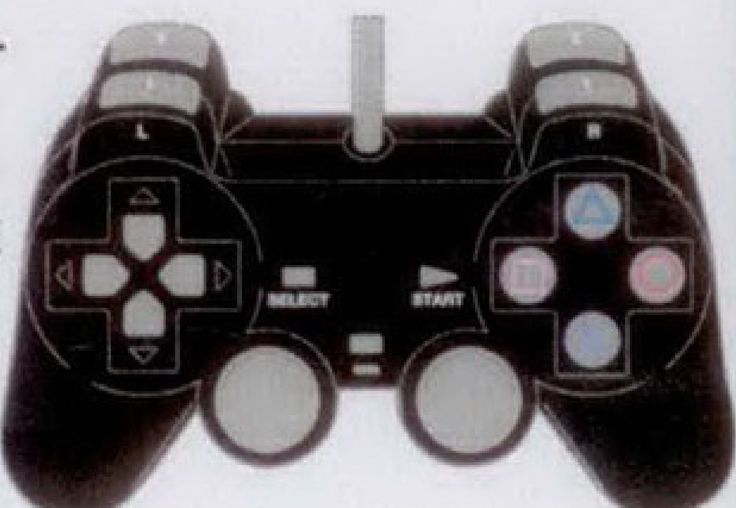
繁华的都市，昏暗的街头，生活在社会底层的少年们为了争夺地盘相互殴斗。砖头与瓦砾齐飞；鲜血共夕阳一色，游戏的背后，是无奈和悲哀。

PS2	本刊译名：犯罪生涯			
	KONAMI	34.99英镑	2005.11.11	
角色扮演	DVD-ROM	欧版	1人	104KB

基本操作

×键……轻攻击
○键……重攻击
□键…防御/连续技取消
△键…特殊攻击/拾取武器/喷漆
左摇杆……操纵主角行动
右摇杆……调整视角

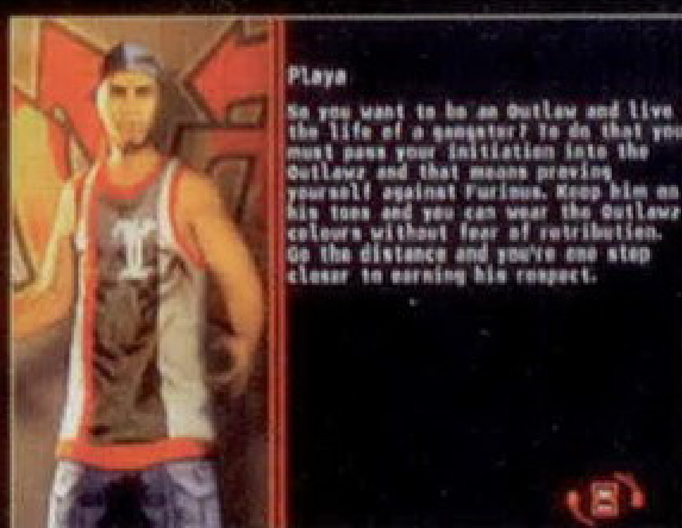
故事背景



在1980–1990年代的美国，街头帮派的数量激增，已经到达了惊人的程度。到90年代中期，美国全国大约有650000名帮派成员。随着众多青少年（绝大多数是黑人）加入帮派，由此引发的暴力袭击和伤害事件也层出不穷。主人公Playa 是一个刚出社会不久的小混混，为了加入一个名为Outlaws的黑帮而努力。而他们的对手是名为“Justiss”的帮派组织。

游戏最重要的就是打架了。实际上，本作的基本操作就是一个字：“打”。而游戏中的格斗分为以下几种：

1 普通攻击和防御



×按键为轻攻击，○键为重攻击，□键为防御。当对手攻击的时候需要及时防御和回避，这样就可以减少自己的损失。

2 连续攻击



在攻击时配合轻重拳的按键，使出连续技。其中包括轻连续技（××、×××），重连续技（○○、○○○）以及轻重结合技（×○、××○）等不同技巧，把握实际可以给对手造成大伤害。在使用连续技时，按□键为结束连续技。有的时候必须及时收招，才能躲过敌人的重攻击。尤其在自己使出重拳连续技的时候，用□键收回招式是十分重要的。



3 投技



一般地，在游戏中敌人经常采取消极攻击、积极防御的姿态。当敌人防御时，近身按□+×，可以使出投掷技，破坏敌人的防御。这招在和人群殴时很有效。

4 旋转攻击

在体力槽下方的气力槽积聚到一定程度时，可以按照先△后□的顺序输入指令，主角会回转身体一圈攻击，攻击力较高，需要消耗三分之一的气力槽。

5 长范围攻击

在体力槽下方的气力槽积聚到一定程度时，可以按照先△后×的顺序输入指令，此时主角会使出长范围的攻击，攻击力较高，需要三分之一的气力槽。

6 近身特殊攻击

在和对手近距离接触时，可以按照先△后○的顺序输入指令，主角会抓住敌人的脖子给他一个头槌。攻击力较高，需要三分之一的气力槽。

7 倒地追打攻击



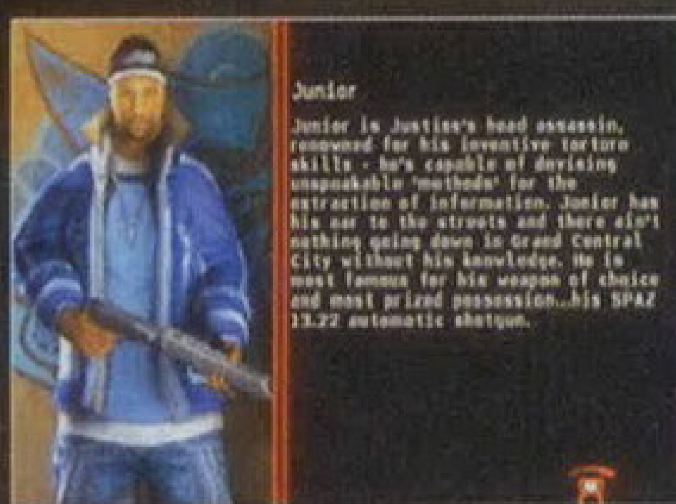
当敌人被打倒在地时，输入前三种特殊攻击指令的任意一种，主角会用不同的方式对敌人进行追打，可对敌人造成连续伤害，需要三分之一的气力槽。

8 乱舞攻击

在体力槽下方的气力槽积聚到一定程度时，可以输入△△□、△△×、△△○等指令。这时主角会使出残暴的乱舞技将对手打倒。造成的伤害很重。需要三分之二的气力槽。一般来说，这招对付单个敌人还是比较有效的。



9 拾取武器



当地上有武器的时候，走到武器那里按住△键就可以把它们捡起来。然后就可以配合各种按键进行攻击了。注意武器是有耐久度的，有的武器（如木棒）使用几下就会轻易地坏掉。另外使用武器的敌人攻击力都比较高，一定要注意。

10 关节技



在战斗时，当你连续攻击敌人，使他们的体力下降到一定程度的时候，可以造成对手的暂时性眩晕。这时候他们头上会出现提示。赶上去按一下△键，主角会使用十分夸张的手法将敌人的关节折断而一击必杀。在折断的瞬间会出现反白的特写镜头。

11 受身

在遭受对手攻击倒地之后，主角也会遭到敌人的追打。在被敌人打到之前，需要连打×键起身。这样可以避免遭到围攻。



12 喷漆

Outlaws是成员门需要在自己的势力范围画上标记。喷漆的方法是：在靠近墙壁时间按△键拿出漆罐，再连打×键积聚一定的气，随后转动右摇杆来喷漆。注意罐子里气的含量，在气不足时需要再连打×键。

在掌握了基本的操作之后，就可以执行任务了。主人公和另外一个伙伴从一开始的地方走出来。这时候请注意屏幕右上方的雷达，有红色箭头的方向指着你要去的地方。按照这个方向行进就可以引发事件，随后就是战斗了。注意街上有许多敌对势力的小弟，他们经常会围上来群殴，尽量躲着点就可以了。注意保存自己的体力。 □ 文/猴子

掌机风云·一年回顾！

□文/无无、猴子、蓍子

口袋里的这一年



第一幕　互不相让的初阵

就在去年的这个时候，NDS和PSP相继问世。这两台分别代表着日本最知名游戏主机制造商的掌上游戏机，正式开始了它们的第一次交锋。

2004年12月2日，任天堂公司的NDS在日本发售。这款以"游戏观念创新"为主题的主机携带11款同时发售软件的豪华阵容，为这场"新掌机大战"拉开了帷幕。紧接着，12月12日，索尼SCE公司的PSP也带着"21世纪的Walkman"的口号在日本各地隆重推出。PSP的首发软件数量为6款，分别来自包括SCE自己在内的6家知名游戏商。两家公司都希望借岁末的"圣诞商战"之机，让自己的新产品一炮走红。

在这初次亮相的第一阵上，两部掌机的战绩基本旗鼓相当。从发售当天的销售数据上看，NDS主机当日销售量在23万左右，消化率约占初期出货总数的46%，软件销售情况最好的是《超级马里奥64DS》，销量约为63700套；PSP主机当日销售量在17万左右，消化率约



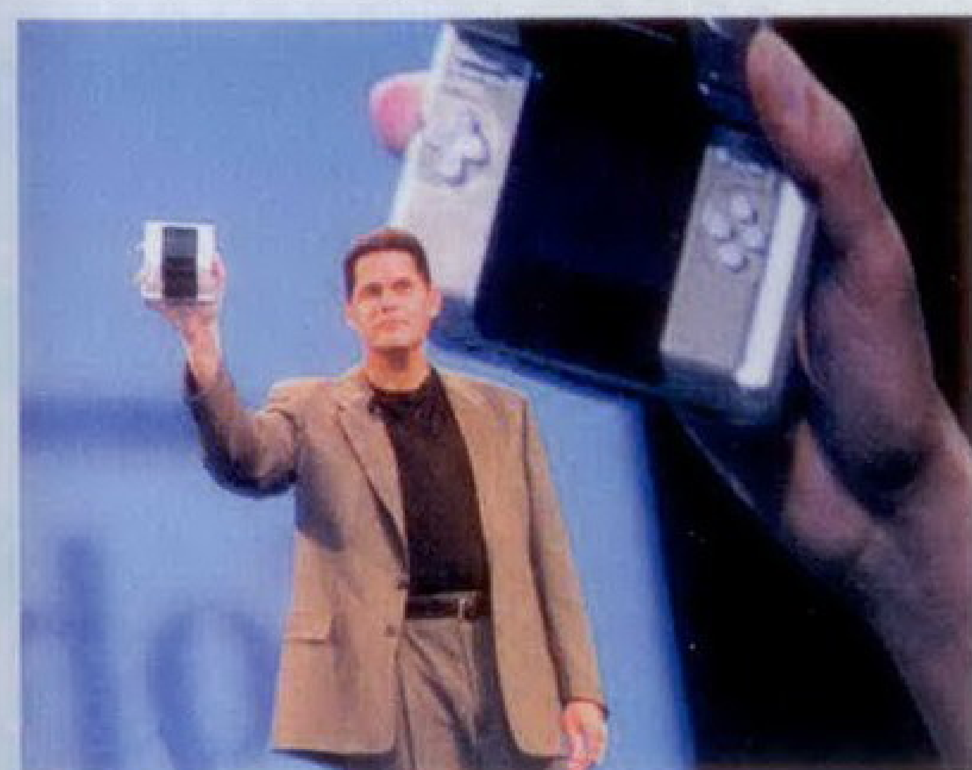
占初期出货总数的85%。软件销售情况最好的是《大众高尔夫PSP》，销量约为65900套。并且，在随后的一段时间里，两部主机都呈现出良好的持续销售态势。



画外音　无无

现在想起那个时候的状况来，已经觉得有些怀念了。老任和索尼都在发售日前后大做宣传，拼命为自己的商品增加砝码。做惯了掌机的任天堂首发时的准备相当充分，大量自社开发的游戏对自己"软件至上"的理论做出了有力的回应，并且牢牢保持着"一心追求游戏性"的姿态，来拉拢老玩家们。索尼虽然是头一次进军掌机领域，但"技术王者"的形象已经根深蒂固，打起"高机能、多媒体"的旗帜之后，同样吸引了大量的拥护者。两家公司的商战策略各有千秋，争夺市场毫不退让，这从首日的数据中可见一斑。NDS和PSP的销售情况都很好，PSP虽然在销售台数上略低，但考虑到零售价的分别，总销售额相差并不大。两部主机上销售状况最好的软件都是"自家货"，销量也非常接近。可以说，两部主机各自的商业魅力立刻得到了市场的证明。

不过有一个数据应当注意，那就是发售日的主机消化率。在销量接近的状况下，NDS销售台数约占初期出货的一



半，而PSP占到了八成以上。可以看出，PSP的初期产量明显不足。在当时的各种报道及访谈中可以看到，NDS在投产之前，任天堂也曾经因为触摸屏的成本和强度而苦恼，但毕竟使用的是成熟技术，最后还是成功解决了生产问题，保证了发售之后的充足货源。而索尼公司为了保证PSP的高机能和时尚感，使用了一些较为尖端的技术，加上当时索尼生产PSP的工厂只有一家，因此在生产环节上吃了不少亏。结果，PSP发售当天就出现了大量商户断货的情况，久多良木健不得不当着购买者们的面做出增产的表示。年末年初，产量问题屡次给PSP的销售掣肘，海外发售成了很大的难关。索尼在北美发售已经推迟的情况下，还不得不无限期拖后欧版PSP的发售日，以保证3月24美版PSP发售时的货源。比起在2004年11月21日就已经先行发售美版，"双管齐下"卖了个痛快的NDS来，在气势上的确差了那么一点。

第二幕　不曾预料的尴尬

新的技术类商品问世伊始，总会出现这样那样的问题，让发售这些商品的公司体会一下疲于应付的感觉。年初时，NDS和PSP毫不例外地经历了这一切，特别是PSP，个中的尴尬滋味恐怕只有索尼自己才知道。

2005年1月，日本各游戏媒体开始纷纷披露第一批PSP主机上存在的技术缺陷。屏幕上出现坏点，方块键按下去弹不起来，打开UMD仓盖时盘会飞出，连续出现的问题把索尼弄得焦头烂额。网络上的批评更是激烈，有玩家甚至做出了一段用PSP玩"飞盘射击"的恶搞影像，对这部掌机进行辛辣的讽刺。面对这些指责，当时的索尼公司似乎有些不冷静，久多良木"这就是PSP的式样"的"著名"表态惹恼了不少用户。2月下旬，缺陷报告和返修方案正式公布，索尼的态度也诚恳了不少，但期间的批评声音已经对PSP的形象产生了一些影响。

"祸不单行"，硬件问题的风潮还没过去，软件又遇上了麻烦。SCE于2005年2月10日发行的大作《波波罗克罗伊斯物语》出现了致命BUG，当满足某种条件后BUG必定发动，使游戏无法继续进行，只能重头再来。由于事出仓促，索尼公司只公布了BUG的诱发条件让玩家自己规避，这个应对再次受到恶评。不



过这回，任天堂"陪"了索尼一局。MMV公司于4月8日发售的NDS游戏《牧场物语·小矮人工作站》中同样出现了非常严重的BUG，使业界因为新掌机软硬件质量问题产生的火气一下子转到了NDS身上。本来打算在一边"隔岸观火"的任天堂不得不紧急制定应对措施，大大地着了一回急。



画外音　猴子

对于年初第一版PSP的质量问题，可能许多玩家都记忆犹新。当时索尼还在因为PSP的产量不足而苦恼，产品质量出现问题，对于销售运作的确是个不小的打击。一方面，用户和媒体直接关系到PSP进一步推出的市场口碑，绝对不能得罪；另一方面，本来就很薄弱的生产环节如果再进行技术整改，必定使主机的生产状况进一步恶化。美版PSP发售在即，面临这种"腹背受敌"的窘境，想做出抉择的确十分艰难。后来很多评论认为，索尼当时的强硬姿态实际上是一种无奈，因为当时其精力没办法负担问题主机全面返修或者退换，如果承认缺陷却不能进行解决，将是一种"示弱"，这对于新主机的经营来说是个大忌，索尼不可能走这部棋。于是，索尼只好抛出激烈的言辞来表示对自己产品的信心，为解决问题争取时间。如今回过头看看，那时候的索尼公司实在是够辛苦的。

其实，"求新"就必然带来新麻烦，这是每一家厂商都必须面对的现实，不只是索尼一家的问题。任天堂的NDS刚推出时同样被屏幕坏点等问题所困扰，并且最终也没能从"软件磨合期容易出现BUG"的预言中逃掉。把目光移回来，任天堂2005年11月份刚刚发售的NDS游戏《口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队》又出现了会把与该游戏同时插在NDS主机上的GBA卡记忆抹



掉的BUG。发售一年，仍然在自己的重头软件上出错，可见把握产品质量的重任谁都轻视不得。

第三幕　高层的起落沉浮

在NDS和PSP进行激烈市场竞争的中途，任天堂公司和索尼公司就如同约好了一样，相继进行了重大的高层人事变动。

2005年3月8日，索尼新任领导层人选公布。高层进行了"大换血"，原索尼美国公司负责人霍华德·斯丁格（Howard Stringer）接替出井伸之担任了索尼总裁兼CEO，原索尼副社长中钵良治提升为社长，"PS之父"久多良木健退出了公司领导层，恢复成普通的"小组成员"，专职打理SCE的工作。这个结果在当时来看具有很大的意外性，业界对久多良木的降职理由纷纷做出猜测，并担心这次变动将对PSP的营销政策产生影响。

紧接着，任天堂公司于4月底正式宣布了已经77岁的山内溥将于6月底解任的消息。这位一手缔造了任天堂游戏事业的掌门人此次彻底离开了董事会，将公司大任彻底交给了以社长岩田聪为代表



的新领导班子。对于任天堂来说，山内的离去是一个标志，它意味着新的制作思路开始正式领导这家历史悠久的游戏老铺。

于是，NDS和PSP这两部掌机背后的经营者阵容发生了微妙的变化，但它们2005年的征程仍在继续。



画外音 著子

两家公司进行人事变动时，《电软》都曾给予很大的关注。当时的许多疑问，现在看来都已经成为很自然的事了。两部掌机的发展状况在人事变动之后的确出现了一些变化，但从全局的角度上看，这些变化都是顺理成章。

索尼毕竟不是一间只有游戏的公司，抛开人事竞争的残酷性不谈，考虑到部门整合和海外市场拓展的要求，新班子的构成的确有其合理性，这是当时



许多评论都已经证明过的。实际上，这次人事调整对PSP的发展并没有造成什么负面影响。从结果上看，人事变动过去之后，PSP的美版、韩版、东南亚版和欧版等海外机型全都顺利发售，主机生产合作的洽谈工作也有条不紊地进行着。没有人离去，也没有计划被取消，一切都风平浪静。我们完全有理由相信索尼早就已经制定出新环境下的发展计划，并且迅速达成了内部的默契。SCE毕竟不是省油的灯，经历了索尼游戏事业这些年的起起落落，“眼前的业绩就是将来的发言权”这一点，他们比谁都清楚。

至于山内溥从任天堂离去，更多的只是一种姿态。2002年就已经当上社长的岩田聪在这几年的商战之中早已形成了一套系统的经营方针，“革新、品质、形象、继承”的口号已经在以NDS为代表的新机种中得到了体现。山内在这个时候离去，在外人看来既表示了对新班子的信任，又表达了对新路线的肯定，对接下来的宣传工作非常有利。仍然从结果上看，任天堂在今年的下半年连续举办重量级的发表活动，岩田自己也频繁登台为NDS和新家用主机“革命”进行演说，这恰好呼应了这个姿态。

第四幕 中国市场的试探



↑psp一度也有如此的“特别价位”。

今年二、三季度交替之时，官方掌机市场上许多与中国有关的信息开始进入玩家们的视线。

早在今年春节前后，一些渠道就透露出了神游（中国）有限公司将要代理NDS主机的情报，这令期盼行货的内地玩家们高兴不已。但是，这个消息发出后经过了几个月，发售日期依然没有消息，反倒是PSP在5月12日率先在港台推出了亚洲版主机，让玩家们在授权游戏上见到了中文的影子。一直等到6月中旬，玩家们才看到行货版DS主机“IDS”即将发售的确切消息，但实际迎来发售日，却已经是7月23日的事了。然而，IDS售价偏高与行货软件及其匮乏的实际情况最终令国内的玩家们心中带上了一丝失落。



画外音 无无

中国市场虽然广阔，但现在毕竟已经不是什么工业品都可以倾销的时代了。中国人强大的“生活成本降低”功夫使许多海外高档娱乐品都无法在这片土地上正式生根。盗版与水货在相当长的时间内都还是无法回避的问题，这种现象虽是一种无奈，但也变相显示出，我们想建立成熟的官方市场，使家用游戏成为一种产业，还欠缺许多必要的条件。

从PSP和NDS的今年动作中可以看到，索尼对内陆的游戏市场继续采取观望态度，只在港台等较发达地区推出行货主机和软件。索尼事业部于8月底透露，台湾鸿海精密工业股份有限公司在深圳的工厂已经开始代理生产PSP主机，索尼和鸿海的合作由来已久，今年的动作说明，索尼在目前阶段很需要中国的生产能力，但仍然没有将中国当成一片成熟的销售市场来看待。



↑nds的长处就在于这些精彩绝伦娱乐性非常强的游戏上。

从PSP和NDS的今年动作中可以看到，索尼对内陆的游戏市场继续采取观望态度，只在港台等较发达地区推出行货主机和软件。索尼事业部于8月底透露，台湾鸿海精密工业股份有限公司在深圳的工厂已经开始代理生产PSP主机，索尼和鸿海的合作由来已久，今年的动作说明，索尼在目前阶段很需要中国的生产能力，但仍然没有将中国当成一片成熟的销售市场来看待。



任天堂今年授权神游公司的代理行动是其“拓展新用户群”迫切愿望的一种体现。NDS发售后，任天堂很想摸清将新产品打向这片“市场未知领域”的反应，但又深知在中国进行正式销售的艰难。此时，已经为任天堂进行过代理活动的神游公司无疑成了一个便利的条件。结果，IDS的推出遇到了软件审批不易和各地零售价格底线不统一等困难，虽然步履维艰，却也把一些原来摸不清深浅的问题揪了出来。从后来以“神速”授权神游发售GBM的事上看，任天堂在中国进行市场拓展尝试的心思还远远没有消失。

第五幕 对抗破解的大战

今年五六月份，就在中国玩家们关注神游IDS的同时，另一个“领域”的消息也受到了广泛关注：同人软件对NDS和PSP的破解终于达到了可以对主机的商业性质构成影响的地步。首先是PSP上连续出现各种过去的家用游戏主机和掌上游戏机的模拟器，



最早还是一些源自海外的舶来品，继而一些国内的程序高手也参与到了软件的制作和改良活动中。一时之间，PSP变成了“全游戏制霸主机”，国内开始出现为玩各种模拟器而购买PSP的玩家。由于这些PSP用同人模拟器的开发前提是系统程序的破解，索尼只好对系统软件进行了改良，“升级大战”就此展开。几乎与此同时，一款据说是官方泄露出来的NDS软件开发用模拟程序也引起了广大模拟器爱好者的关注，且话题不久就转到了对NDS烧录卡的期盼上。

就在六七月之交时，两个重量级消息连续传出。先是PSP大作《Lumines》被人成功制成ISO镜像放到了网上，紧接着，第一款NDS烧录卡NEO FLASH问世。由于许多破解技术出自美国，索尼和任天堂都对相关流出渠道进行了追查，但此风一出，想再煞住已经是难上加难。于是，NDS重蹈GBA的覆辙，陷入了“新游戏必出ROM”的窘境，而PSP为了防止玩家的“软件全下载计划”，也不得不开始经历频繁更新系统的痛苦。



画外音 猴子

模拟与烧录的话题虽然诸多避忌，却是一个不容忽视的现实。只要是玩过掌机的人，都很难说对这个话题一无所知。现在国内的游戏市场规则还未成形，从玩家的角度来说，眼前放着低成本、又没有什么风险的软件资源而刻意不去用，的确是件不可思议的事。PSP和NDS仅仅问世半年就相继被破解，再次证明了保护高技术信息知识产权的艰难。

如今已到年底，看看国内各地掌机零售的状况就可以知道，经过这半年的“发展”，两种主机破解设备的种类已经相当齐全。如今国内玩家买PSP必谈记忆棒，买NDS必谈烧录卡，正版软件早就跑到次要位置去了。虽然呼吁正版的媒体、店家和用户不在少数，但面对



"官方业界本不存在"的现实，这种呼吁也只能是一纸空谈。

再说回索尼和任天堂，尽管日本国内监管严格，破解不会成为主流，但日本的玩家和模拟爱好者却经常在网上对新主机的破解表示欢迎，甚至为海外的破解人员提供技术支持。面对玩家们这样的态度，两家厂商除了不断加强技术防护，也实在没有什么其它的办法。破解不是哪个国家独自的问题，而是国际游戏界必须共同面对的一种无奈。在可见的将来，PSP和NDS还必须在这个问题的"陪伴"中走下去。



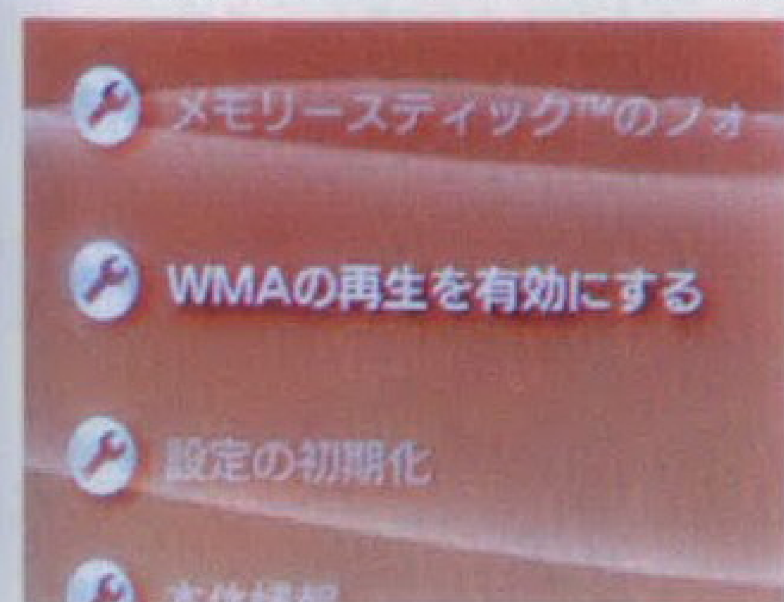
第六幕　进军网络的决心

在诸多事情的纷扰中，NDS和PSP终于走到了2005年的年末，而这个时候，两家掌机发展的关键词不约而同落在了"网络"上。两家厂商都想通过网络的渠道体现出现代社会中信息交流的主题，使自己的主机具备更加丰富多彩的机能。



↑各式各样的漂亮机壳实在是缤纷夺目，相比对手来这点要强很多。

任天堂选择的是打造专用游戏网络的道路。今年4月，任天堂和著名游



↑目前最新版本的psp 2.6版已经开始支持了对wma格式文件的播放。

戏资讯网站GAMESPY联手设立NDS游戏网络平台的消息传出，随着开发的进行，"Wi-Fi Connection"的名字被确定下来。最终，这个以实现NDS游戏软件交流对战为主要目的的专门网络分别于11月14日和11月23日开始运营，玩家们开始享受到用《马里奥赛车》等游戏轻松进行线上对战的乐趣。

索尼公司对PSP的网络化则是因循着"多媒体功能"的路线，以实现国际互联网的通用功能为主要目的而建设的。7月末索尼公司放出供玩家下载的2.0版系统中第一次搭载了网络浏览器，这个专用浏览器制作得非常精细，功能已经十分接近PC的网络浏览器。经过一段时间的发展，现在PSP用户已经可以利用主机轻松接入国际互联网，享受到现代都市信息交流的时尚乐趣。



画外音　著子

NDS和PSP年末的网络经营行动让我们感受到了掌机时代的变迁。掌机游戏的交流范围从一开始的人际交流，到通过物理连接实现的通信，再到使用了无线手段的通信，最终发展到了通过网络实现的机上广域交流。"交流"这个主题在近几年的掌机发展中已经被多次强调，在这个年末，两部主机分别实现的网络建设对它再次进行了验证。

值得注意的是，任天堂和索尼一开始对在掌机上发展网络的态度并不相同。2004年年末的各种资料显示，任天堂建设"Wi-Fi"是在主机设计初期就已经有所策划的方案，而索尼在PSP上开发互联网浏览功能是在主机发售后，系统进化过程中才逐步形成的计划。这种差别显示了两种主机经营方针的不同。从GB和GBA时代走过来的任天堂早就已经有了"游戏的价值需要通过交流来体现"的思路，如何用新的交流功能来支持新主机是一件必须预先考虑的事；而索尼的PSP志在开创"功能强大的新型电子娱乐终端"，面对着比较大的市场范畴，在这个意义下，网络浏览和其它多媒体功能同样，只是娱乐形式的一种。索尼需要观察市场反应，哪些功能可以成为"时尚"，并且为玩家所喜爱，它们就把哪种功能加到系统里去，而PSP的高机能也是与这个目标相呼应的。



↑像玛里奥这样又有超级大名气又有极强游戏性的作品实在是任天堂的杀手锏，这正是psp目前所欠缺的。

游戏网络的问世为使两部主机今年的发展历程得到了阶段性的升华。新型掌上游戏机的争霸战才刚刚进行了第一回合，新的一年里，它们将各自厉兵秣马，准备面临新的竞争

一年游戏回顾

在这一年的时间里，NDS和PSP两大阵营都使尽全身解数，推出了数以百计的优秀(？)游戏。无论大家对这两款主机究竟有什么意见，优秀的游戏始终是不能否认的。我们从这些游戏中挑选了一些具有代表性的作品，它们充分体现了这两台主机的硬件机能和软件开发理念。掌上游戏机软件拥有自己的特征，和电视游戏机的区别十分明显。在这一方面，似乎是任天堂作得更好一些，但是PSP的强大机能和业已丰富的制作题材已经是很可观的了。现在就让我们看一看这些游戏的本来面目：

马里奥赛车DS

（NDS）

《马里奥赛车》1992年在SFC上的第一作刚发售就登上了销售榜的榜首，之后这个系列一直是任天堂的招牌作品。这一次的《马里奥赛车DS》背负着打开"Wi-Fi Connection"游戏网络局面的重任，可以猜测，任天堂是特意为了这个任务把本作雪藏至此时的。本作以表现系列中一贯的优秀手感，并把它成功运用到网络对战中作为主题，共收录了16条复刻赛道与16条新赛道，除网络对战以外，也可通过"Game Sharing"实现8人的通信对战。登场的道具方面，除传统的"蘑菇""甲壳"和"香蕉皮"等之外，还追加了可以在赛道上飞行并将对手打倒的"杀手"和可以在对手的视野中喷上墨汁的"乌贼"两种新武器。


↑这个游戏相信会推出国内行货，到时候一定会引起一阵对战狂潮。


↑这个游戏最大限度地发挥了联机游戏的乐趣，绝对是游戏性的代名词。

在"Wi-Fi Connection"网络模式中，玩家可以通过简单的连接，和世界上的强者们进行对战。网络对战的系统虽然经过独立制作，但由于开发小组的努力，最终成功实现了与一般通信对战近似的游戏感觉。这个模式发表后在日本国内引起了讨论，许多玩家就"和自己不认识的人对战是否会有乐趣"展开了讨论。游戏的美版于11月14日先行推出，日版的发售日是12月8日。想体会到NDS最新的发展水平和掌机最新的连线交流感觉，这款游戏是今年年末一款不可错过的佳作。而NDS极高的湖动娱乐特点可以在这个游戏中体现得淋漓尽致。虽然对于这个游戏来说双屏感觉稍微有点鸡肋，但其带来的前所未有的游戏感觉，以及游戏超强的流畅度都会给人留下深刻印象。个人感觉三五好友聚在一起，不论是小型聚会还是多人游戏，相信这款作品都会把硬件的互动性发挥到最大。

天地之门

（PSP）

PSP的登场之后的半年中，由于开发环境和厂商的磨合等原因，软件阵容中复刻作品较多，优秀的原创作品略显不足。于是SCE“身先士卒”，在7月21推出了这样一款洋溢着东方武侠风格的A·RPG。从各种细节上可以看出，SCE在这一作上是花费了不少心力的。特地聘请韩国人气漫画家担当人物设定，设计出一键操作的简练系统，起用豪华的声优阵容等等，最终演绎成了画面精美，事件全语音的生动故事。



这款游戏在动作上基本上追求的是“扫清敌人的爽快打斗感觉”，并为此设计了招式收集、剑谱制作和数据通信交换等崭新系统。游戏在表现手法等各个方面做出了很多尝试，SCE希望以此来引发其它游戏制作商的灵感。这款游戏推出后，玩家们褒贬不一，不少人对于掌机上能够出现质素这么高的游戏表示欢迎，但也有人对这款游戏的平衡性抱有怨言，做出了人物刻画不够深入，动作模式变化少，序盘BOSS的难度过高等等指责。



从整体来看，《天地之门》称得上是PSP在这一年中最引人注目的大作之一。由于这款游戏在设计时就考虑到了亚洲版推出的情况，因此很早就公布了中文版的推出消息。目前折款游戏的繁体中文版已经上市，喜欢A·RPG的玩家不妨找来一试。

任天狗

（NDS）

如果说任天堂在DS上最受欢迎，受众最广泛的游戏是什么，那么就得当推这款和虚拟的电子狗狗同乐的游戏了。《任天狗》是一款以宠物饲养为乐趣的游戏，在游戏中玩家可以观察狗狗们可爱的动作，并且可以通过触摸屏直接触摸他们，让他们学会各种技能，最后以在宠物比赛大会中获胜为目标。并且在本作中玩家还可以通过麦克风训练小狗们，并且通过训练，小狗们将会记住玩家的语音指令，这样以后玩家就可以向现实生活中一样，通过简单的语言命令聪明的小狗们做出各种动作。本作还为小狗们设计了各种小游戏，例如跳绳、直升飞机等，还有为小狗打扮的颈套等。这些道具的种类有150种以上，还有狗粮、牛奶等各种食物。在游戏中，带着小狗散步也是非常重要的一个环节，在散步过程中会发生捡到物品、碰到其它小狗等各式各样的事件。而且散步回家后，要把小狗洗干净。虽然说这个游戏从本质上来说和前些年的电子宠物没什么区别，但是三维立体的狗狗们在NDS强大机能下的出色表现可不是那由几十个黑点组成的8bit小鸡能够比拟的。狗是人类最忠实的朋友，可惜许多人出于种种原因不能养，而不是不愿意养。现在好了，狗狗们的小窝就在DS的卡带中，永远不用担心它们会带来卫生方面的麻烦。在你的关怀之下，狗狗们能学会许多事情。只要你每天抽出足够时间去照顾它们，就会发现原来Nintendogs给你带来的乐趣远远超过了“游戏”这个范围。因为当你把自己的爱心灌注在一样东西上时，你就会找到真正的“幸福”。爱狗一族的玩家们绝对不能错过这个游戏，以前没有养过狗的朋友们也可以试试哦。





愿为你而死

（NDS）

小的时候就经常在无数青春偶像剧里听到过男主角对女主角说什么我生是你的人，死是你的鬼之类只有火星人和花痴MM才相信的话，而长大后，残酷的现实教导我们，“王子和公主过着幸福的生活”这样的童话全部都是骗人的。尽管如此，无数的年轻人们仍然希望透过种种虚假的迷雾找寻自己心中的真爱，所以才会有无数公司制作了铺天盖地的恋爱游戏。《为你而死》是一款以彩绘剪影风格画面，搭配上独特逗趣的配乐，以及活用NDS音控与触控功能所构成的一款趣味动作游戏大集合，游戏的故事叙述玩家所扮演的男主角，某日在街上邂逅了魅力四射的女主角，自此陷入爱河中无法自拔。游戏的内容就发生在男女主角间许多异想天开千奇百怪的状况中，像是利用触控方式的操作将不小心吞下肚的金鱼赶出肚来，替女主角赶走掉在身上的蝎子，用掸子替女主角扫去身上的杂物，挺身而出替女主角抵挡狂牛，对麦克风吹气来吹熄蜡烛…等等，为了获得心上人的青睐，男主角不惜上刀山下油锅，贯彻游戏名称《愿为你死》的精神。也许SEGA有一点另类，但是这个游戏的创意的确是很有独到之处的。这部游戏把DS的功能发挥到了极致，让你为了恋人不惜蹂躏自己新买的机器。正所谓爱情是毒药，冲动是魔鬼呀。此外如果在机器上插进琐尼克的GBA卡带的话，还可以改变女主角的发型，真不是一般的恶搞……这个游戏哪里都好，就是有两点让人不满意，一是太费机子，二是游戏时间太短……（怕费机器还嫌时间短，真是矛盾的心情啊。）但愿新作《宝宝从哪里来》能够有更出色的表现。



↑SEGA出品的经典创意派作品。

大合奏 兄弟乐团

（NDS）

充分体现DS功能和开动玩家音乐细胞的作品。乍一看去还以为是单纯利用按键和触摸屏来演奏音乐，后来才发现并不单是那么回事。“大合奏”的本质就在于“合奏”这两个字，Band Play模式最多支持7人共同“采点”演奏，每人一种乐器，各司其职。而“大合奏”模式则不限Play人数，只要选定乐器，每个人的DS就能发出自己选择乐器的声音。只要有足够人数和机器，组成一支大乐队并不是不可能的事。此外游戏中的编辑模式十分有趣，玩家可以通过麦克风哼出自己喜欢的曲子然后加以演奏。（当然了，如果阁下像笔者一样不幸五音不全的话，那就节哀顺变吧……）后来任天堂宣布将会为大受好评的音乐游戏《大合奏》推出一款资料片，这款资料片采用GBA卡带的方式推出，玩家需要先在NDS上插入NDS版《大合奏》的游戏本体，然后再将这张资料片卡带插入GBA插槽，这样就可以调出资料片中的追加内容，这张资料片将于9月26日发售。其中收录了20首新曲目，售价为2800日元，只在任天堂的官方网站接受定购。相信稍微关注DS烧录卡的玩友看了这条新闻后都会有这样的想法：DS游戏终于开始需要使用GBA卡槽了。这对于目前的DS烧录系统来说，毫无疑问是无法实现的，因为烧录DS游戏ROM的卡带用的就是其GBA的卡槽。不过站在支持正版的立场上来说，DS卡本来就不应该插在GBA的槽上，DS游戏资料片利用GBA卡插槽进行联动是很自然的事情。不管怎么说，《大合奏》是一部让所有喜欢音乐而且对节奏感有自信的玩家们为之疯狂的游戏。所有的乐趣，所有的创意，就在这两小块屏幕之间。



押忍！应援团！

（NDS）

和《大合奏》比起来，《应援团》显然更加轻松搞笑。本作以夸张的漫画式风格巧妙地融入NDS掌机的双屏幕、触摸屏、麦克风等功能，在游戏中玩家就是扮演三个热血高中应援团成员：一本木、斋藤与铃木，为了帮助重考N年的花田刚顺利考上大学（此外还有很多其他需要帮助的人），大家以热血的应援加油、搭配音乐节拍与无厘头的加油呐喊,激荡出花田刚的心中热血,顺利突破生活上遇到的各种搞笑难关.

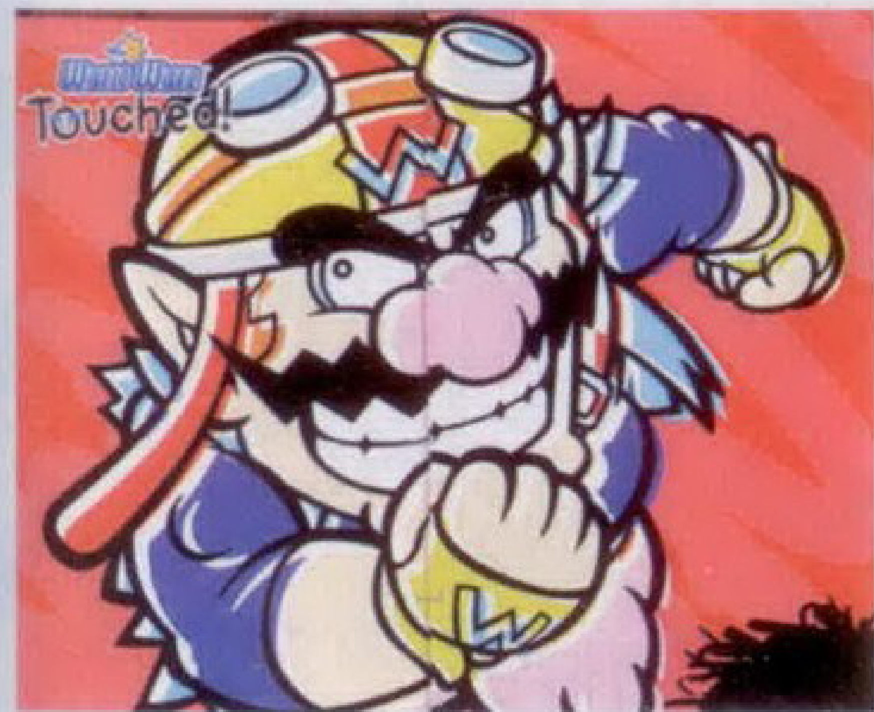


日语中的“应援团”是和“拉拉队”性质差不多的组织，只不过游戏里的应援团都是由一帮貌似不良少年的高中生组成的。玩家必须以各种应援方式，比如说抓准下方屏幕中的节拍点击屏幕，甚至使用语音麦克风讲出激励人心的话，鼓励弱者发挥热血燃烧小宇宙，完成读书写功课、考试、拼命大胃王、负重俯卧撑等搞笑事件，配合上诙谐的漫画风格呈现，让整体游戏看起来真是创意十足。

作为nds上少数的音乐作品，本作与大合奏有着非常大的区别。大合奏相对地更讲究整体乐感的配合，追求乐团感觉。而本作则是重视节奏，更加热血。大合奏中选用的多是一些比较经典的曲目，古典乐的曲子也有不少。而本作则更多的是快节奏的流行歌曲，更加适合年轻人的需求。

触摸WARIO制造 （NDS）

由任天堂实力派明星瓦里奥主演的迷你休闲游戏系列第三作。凭借着任天堂的创造能力和DS的多种机能，使这个平均每次游戏时间不到5秒的游戏成为最接近神的作品之一。任天堂让瓦里奥在DS上打头阵确实是很明智的选择。有了触屏和麦克风，本系列从过去的"按按乐"，"转转乐"发展到今天的"摸摸乐"（实际上还有"吹吹乐"），每一次更新都会给玩家以完全不同的感觉。在游戏里，大家看到的仍然是钻石市里的瓦里奥、蒙娜、忍者姐妹等熟悉的面孔，但是游戏的玩法和以前又不相同了。基本上，所有的小游戏都以触摸屏为主，大多数游戏也只需动一至两笔就能完成，所以不会有太多操作上的问题。但是有一些游戏需要看上下两个屏幕，显得比较麻烦，可能就不太习惯了吧。本作有差不多120个以上的小游戏，每个



小游戏有3 个不同的玩法、无限的难度。除了要利用触笔玩游戏之外，而且好些游戏需要用到玩家去用口去"吹"的。有些小游戏是玩家要利用左方的麦克风，用吹的形式发出声音。游戏也有很多隐藏要素，但只要玩家破到一定程度的关卡就会被解开。触摸 Made in Wario 是开辟了掌机游戏的新世界，许多以前不玩电玩的人也去尝试接触，更给了那些觉得电玩沉闷的老玩家新的感觉。本作更适合在公共场合游玩，因为不管怎么说，毕竟"摸一摸"比"转一转"看上去更显得正常一点，坐公车的时候玩也不会有人以为你是从"不正常人类研究中心"里跑出来的嘛（笑）。不管怎么说，本作是目前最有新意的WARIO游戏。

大众高尔夫 （PSP）

虽然制作这类游戏的公司不胜枚举，但是SCE的《大众高尔夫》系列一直以优秀的画面和游戏性而闻名。这个系列在PS系主机上已经推出数作，而PSP软件的首发阵容中人气最旺盛的居然也是它。在日本PSP首次出货的时候，平均每三个购机的玩家就有一人挑选本作，可见PS系玩家对它的热情度之高。高尔夫球是一项高雅但是高



成本的运动，且不说打球的道具又贵又沉，如果不是为了谈生意之类，光这个play的时间，广大工薪阶层就浪费不起。所以本系列能够受到广大高尔夫球爱好者的喜爱是情理之中的事，倒是更印证了"大众"这个名字。加上PSP宽大的屏幕和高清晰的显示，原先费时费力的运动变成了随时随地的乐趣。PSP版的《大众高尔夫》最引人注目的是通信对战。在选择"和大家一起玩高尔夫"的模式后便能开启"对战房



GAME ROOM"，随后选择参加游戏便可。在制成对战房的时候可以对规则进行相对的设定。随后便是进入房间等待比赛了。而参加者可以选择房间中的玩家进行比赛，接续的步骤相当简单。对战模式支持可同时8人对战的really比赛和1VS1的MATCH PLAY以及新PART GOLF3种模式。在REALLY比赛里，4个参赛者可以同时用9个洞玩，不必等别人的行动，只需要按照自己的节奏玩就可以。在游戏的时候绝对不能放松，要努力打出好球才能取得POINT来确保最终的胜利。本作无论是联机还是单机游戏都很耐玩，凭借着时尚超炫的PSP和这款令人身心愉快的游戏，每天花几个小时乘坐电车的上班族们不必再做闷骚的"电车男"，掏出PSP，立马变成一代酷哥。

怪物猎人 （PSP）

作为04年业界的年度惊喜之作，MH与后来的MHG赚足了人气，更是囊括了无数奖项，在网路上亦是叫好又叫座。其热潮直到现在仍然不减，不久前TGS上MH2 DOS与MHP的试玩长龙还让人记忆犹新，足见这款作品在日本所受的关注。在国内因为网路环境的伎碍，很多玩家只能独自作战，平白地少了很多网路游戏的乐趣，这是非常可惜的。现在PSP的这个版本相信可以弥补这一缺憾，因为相对地，找到几台PSP联机对战要比在国内申请日本的网路许可要轻松得多。



回到游戏本身，这次的MHP是以MHG为基础制作的，同时加入了很多掌机上所必须的要素，并将原PS2版本上的单机系统元素与网络系统元素做了整合。比如原先只有在ONLINE状态下才能进入的素材屋和工会等设施，现在都一并整合到了村庄里，更加适合掌机的游戏环境。此外加入新的武器、怪物和任务等更是不在话下，看来这真是怪物迷们所不能错过的游戏。

机动战士高达～基连的野望 （PSP）

PSP号称是走在时尚最尖端的主机，但上面的很多游戏却都是复刻游戏，这叫华丽地复古还是弹尽粮绝？这款作品取材于PS时代的名作"基兰的野望 基恩系谱"，只不过在系统方面与游戏的细节处理上面并没有太多的改变，只是将画面做了16：9环境下的优化，未免有点遗憾。不过游戏本身在PS时代绝对是屈指可数的经典作品，因此这些地方大可忽略不计。不论是对于喜欢战略游戏的人还是高达饭们，都是非常有意义的一款作品。作为经历过那个年代的玩家，如果能够随时随地地拿出机器来重温一下经典名作，感觉还是很惬意的。在这里说一下，虽然PS版的战斗系统不如SS版，内政系统不如PS2版，但却是系列三部作品中跨度最长、收录机体最多的。因此PSP版和PS原作一样,将会有250种以上机体登场,并收录了原小说和动画中400个以上的情节、120个以上的角色。游戏的战斗画面将在PSP独特的16：9显示下变得更有气势。而且在PS版有着非常大问题的电脑AI思考时间上,本作特意将敌方的思考速度作了提升,避免了出现PS版超级慢的思考时间的情况,这样不仅避免了玩家着急上火，也免得长时间连续思考，让PSP的电池跟着受罪。但游戏的品质还是没话说的，绝对值得推荐。



LUMINES （PSP）

在PSP中为数不多的原创作品之中，这款作品无疑是很拔尖的一作。动感十足的音乐节拍混合着满天往下掉的方块，确实能给人一些别样的感觉。这款游戏看起来虽然规则非常简单，并没有太多可说的地方，但实际上在很多细节上是处理得非常巧妙的，绝对是属于那种看起来不怎么美但玩起来感觉非常的作品，暗香。这里不得不佩服的是制作人的想象力，或许没人会把音乐节拍与方块游戏联想到一起去，但人家就确实这么做了而且效果还是非常的好，这就不得不让人惊叹了。

游戏的规则十分简单，而且也基本和一般的方块游戏没什么大区别。只要将落下的方块逐一排列，将相同颜色的排成四角形（正方及长方均可）就可以了。消去方式是本作的最大特色，画面从左到右会有一条时间线不停地运动，被这条线经过的四角形才能被消去。随着背景音乐节奏的变化，线的移动速率也会变化。而本作制作人更是制作了"REZ"及"太空频道5"等优秀作品的音乐节奏类游戏制作人水口哲也，这个作品最独特的地方就是将音乐和方块游戏结合在一起，颇具奥妙的方块谜题与动感十足的音乐结合在一起的感觉，恐怕只有这个游戏才能让你体会到。作为一款比较早期的作品，现在的价格并不是很高，推荐有PSP的朋友们都去试一下。



口袋里的一年战争

在这场持续了一年的“口袋里的战争”中，可能每人都会有自己的想法。毕竟这两款主机无论在哪一方面来说，都是有着相当大的差异的。因此而造成的用户群体差异也是非常正常而且是比较难以调合的，其实我也觉得在这里说得太多并没有什么意义，倒不如让我们几位编辑和有机一族来谈谈他们在使用这两款主机的一年中，大体地有怎样一个感想。



←PSP的“按键门”事件闹得沸沸扬扬，相信现在每个买机的人也会对此有点想法。



→NDS的劣势就在于外型不够时尚，甚至有点笨重，在时尚指数上实在是有点输得太多了。



著子

嗯……我目前还是“借机一族”的，在这里说话可能没甚分量，只好谈谈眼中看到的感受了。两款主机刚出的时候，我比较喜欢的是NDS，那种“有很多玩法”的感觉令我觉得颇为好奇。实际玩过几次之后觉得，为这款主机开发软件虽然技术环境要求不高，制作难度却不低。主机标榜的创意必须要软件商们做出同样高深的创意来配，这实在是件很有难度的事。如果软件制作者的功力够高，能够做出令人废寝忘食的佳作，但如果勉强去做，反倒会令游戏的味道打折扣。整体来讲，是一部相当挑软件厂商的主机。

由于一贯对画面和音乐不怎么上心，我最开始没太关注PSP。不过，当编辑部的某人手里提着它“招摇过市”时，我还是忍不住借来端详了半天。这的确是一部很适合收藏的主机，外形洗炼，大液晶屏在玩游戏时的感觉相当舒服。在这样一部主机上玩喜欢的游戏，想必是件相当惬意的事。看来，软件决定论的确不假……最近非常喜欢《怪物猎人》，看来第一个购机计划八成会落在PSP身上了。此外我觉得知识产权也是一个很难回避的话题。现在各种不合法的软件拷贝则大行其道，但是我想，作为玩家，为了自己，至少应该收藏几款正版软件才好。



路人甲

我自己是NDS与PSP的“双用户”，所以还算有资格谈谈感受。纯粹从玩游戏角度讲，我更喜欢NDS一些，虽然硬件机能一般是事实，但过人的销量却摆在那里，也算是说明了一定的问题。双屏现在感觉有点鸡肋，虽带来从未有过的游戏感觉，但也影响了一些靠爽快取胜的游戏的流畅度。我比较欣赏的是三四个人聚在一起，不是玩《大合奏》就是交换《任天狗》的心得，这种多人游戏、相互切磋的气氛，充分发挥了掌机的互动性。

PSP的机能毋庸置疑，凭借良好的多媒体性，开辟了游戏以外的广大市场。只是有一些小问题令我比较在意。首先，电池的使用时间短仍是首要麻烦；其次，冷饭云集的游戏阵容也有点令人头疼。目前PSP上确实有很多非常华丽的作品，不过适合一个人玩的比较多。相信经过年底的软件大战，令人满意的作品会陆续出现的。

口袋三人组 新年掌机大战预测





PSP和NDS之间的拉锯战已经持续一年的时间了。当初许多人对这两大主机从机能到市场形势进行过种种预言或者YY，现在回头看看，这些言论原本都有各自的道理，但是每一个人必须面对业界的基本规则：游戏机是玩游戏用的。从这个角度上来说，DS的优势似乎多一些。而纵观这一年来两大掌机上发售的游戏，我们可以看到PSP与NDS走着截然不同的路线。原本老成持重的任天堂在DS上投入大量心血，开发出众多富有新意的作品；而一向引领时尚潮流的SONY则在PSP上复刻了更多以前受人喜欢的游戏。造成这种局面的原因其实很简单，游戏厂商并不想花太大成本在PSP上开发太多的新游戏。作为第一台使用光盘的掌机，PSP在读盘能力、全屏多边形数量上和PS2的差距是很大的。（相信许多玩家在玩这台机器时想要拿PS2作为对比的对象，而不是GBA）既然开发PSP的新游戏困难那么大，那还不如多移植几个以前的游戏来充充门面。这样一来，PSP玩家能够引以为荣的正规使用途径也只有高素质的影音播放功能了。作为一台“带有游戏功能的随身播放器”，PSP是最优秀的。

抛开技术层面的因素。从SCE与任天堂的掌机经营策略来说，这两家公司也有着深刻的差别。任天堂自从家用主机市场竞争失利之后，一直依靠掌机维持自己的盈利。假如这块阵地也失守的话，那么任天堂将会面临后无退路的局面。所以任天堂只能把DS的游戏做得更好。反观SCEI，它在掌机方面没有这样大的压力，所以没有必要在开发游戏创意方面下太大的工夫。有压力和没压力毕竟是不一样的。所以DS的游戏比PSP上的花样和内涵都丰富一些。另外在国内的玩家里，存在着这样一种现象：PSP与DS的支持者都为自己的主机辩护，这也是无可厚非的事情；但是因此而对另外一台主机进行毫无意义的贬损，乃至对另外一批玩家进行人身攻击，就很没有意思了。也许大家的资金不足以购买两台主机，但是最起码也应该学会尊重自己和他人的游戏娱乐方式。因为游戏应该是一个轻松愉快的过程。PSP和NDS都将拥有自己的美好明天，但是这两个“明天”可能不会有什么冲突的地方。



不知是不是因为自己生性喜欢“和稀泥”的缘故，从现在状况看来，还真的难以看清这两部主机谁胜谁败。更确切一点说，由于现在任天堂和索尼两家忙于巩固各自的市场，当前正在进行的都是“基础建设”工作，服务与宣传自成一派，行事风格也十分谨慎，避免和对手发生正面冲突。一方面，任天堂继续奉行“开发新用户层”的路线，把眼光放在海外市场，希望从原本没有接触过游戏的人群中获得受众，并利用网络服务等新机能刺激原有玩家群体的购买欲望。另一方面，索尼做出“争取五成市场”的谨慎姿态，把管理重点放在制作整合上，意在特化PSP“多娱乐终端”的市场形象。这样的局面，加上家用游戏主机新大战将至，恐怕2006年的掌机业界仍将是“相互抗衡”的一年。最关键的因素仍然是软件，任天堂和索尼双方也都坚信这一点。

从任天堂前段时间公布的《ASH》等大作可以看出，任天堂要将纯粹的游戏软件路线贯彻到底。而且，这种贯彻不仅仅停留在听起来比较玄的“新创意”层面上，而是要在画面、动作、剧情等基础领域实现新的突破，换句话说，就是“超越自己主机的界限”。这种事情非常不容易做到，但对于标榜“新游戏性”的NDS来说，的确有着一试的价值。如果自己游戏的基础实力能够得到更多人的认同，那些比较新的游戏创意也自然更容易被玩家们所接受。

索尼公司在9月份整合了自己的软件制作阵容，准备将大量精力放在重头软件上已经是毋庸讳言的打算。从发售表上不难看出，从年底到年初PSP上大作不断，《怪物猎人》《机战MX》《GT赛车4》《樱大战》等等标题全都吸引着玩家们的目光。索尼公司在软件上应该是准备两面出击，既要巩固住强大的名作阵容，又要推出有分量的原创作品。复刻不一定等于失败，如果能够拥有所有主流游戏，主机无疑等于有了一座稳如泰山的基石，但想达到这个目的，SCE自己的软件领跑作用必须更加显著才行。2006年的市场流向无疑会随着各种新产品的推出而产生变化。新软件的阵容，和新家用主机的联动，加上许多事先无法预料的状况，这场掌机大战的精彩部分还远远没有过去呢。



似乎已经没有多少地方了，我也只能露一小头了……个人感觉，在2006年里PSP与NDS间的战争局势很可能进入一个比较不明朗的阶段。在第一年里，2家都在向用户展示自己的特点，无论是NDS的娱乐性与创新精神，还是PSP的时尚设计与引领潮流，大家都已经有了一定的了解了。因此在新的一年里，两家的争斗可能将主要集中在软件方面上，也就是将进入一个比拼内力的局面。现在的局面是NDS占有一定的优势，但今后一年的走向谁也不好预测，不管是NDS继续扩大领先优势，还是PSP的大作软件与商业运作发挥威力使PSP成功逆转，都是很正常的。正因为双方特点各异，绝活都不少，这场掌机大战才会继续精彩地持续下去。

人生活剧

GAME DATA

点评游戏(左页)：靛青预言 **类型**：冒险解迷 **厂商**：ATARI **价格**：39.99美元 **发售日**：2005.9.20 **媒体**：DVD-ROM **版本**：美版 **人数**：1人 **记忆卡容量**：180KB

点评游戏(右页)：旺达与巨像 **类型**：动作冒险 **厂商**：SCE **价格**：7140日元 **发售日**：2005.10.22 **媒体**：DVD-ROM **版本**：美版 **人数**：1人 **记忆卡容量**：320KB

『在万物刚刚出现的时候，神昭示给最初的人类一条预言，将来会有一个拥有纯洁灵魂的小孩降生于世，他拥有前世的遥远记忆，能够回答任何问题并且可以赐给我们无穷且永恒的力量。』

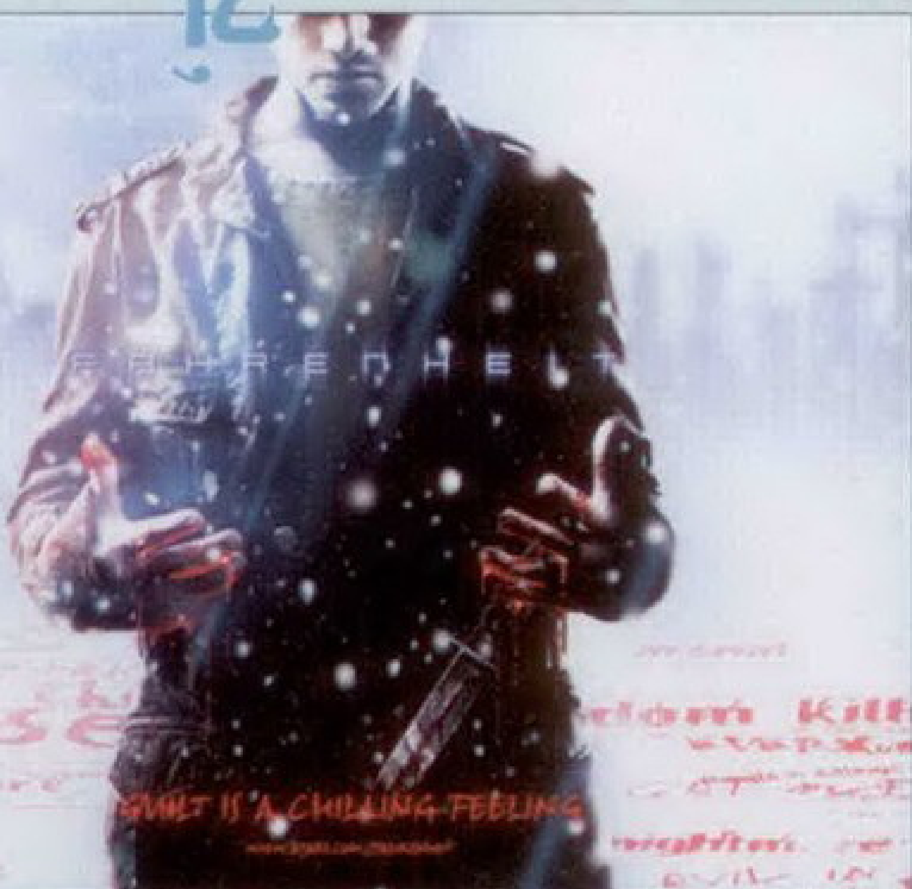
改变你一生的预言

大雪纷飞的寒冬深夜，纽约市内依旧灯火辉煌，然而此时一股暗流正在这片繁华之下不安的涌动着。某饭店的洗手间内，一名男子正低头用匕首在自己的手腕上刻下了一个鲜血淋漓的V形双头蛇标记，黑暗的空间、燃烧的蜡烛、血涂的魔法阵、神秘的小孩……一幕幕诡异的情形在我们眼前飞速闪现而过。洗手间的门开了，一个普通的中年男子走了进来，却不知道等待着他的，是死亡。明显已经失去意识的那名奇怪男子动作僵硬地走到中年男子身后，举起还在滴血的匕首用力插了下去，一下、又一下……神秘小孩的影像再次闪现在脑海之中，

卢卡斯·凯恩也终于恢复了正常意识，映入眼帘的现实让其完全无法接受，可谁都知道现在这种情况如果给警察当面撞见的话，自己就真是跳到黄河也洗不清了。于是，我们的主角，卢卡斯·凯恩，一名生活在纽约市的普通IT业人士，就这样迫不得已的展开了他的逃往之旅……可以说，《靛青预言》的游戏开头就做得相当棒，无需华丽的画面和精美的CG，仅仅是极为简短的一小段剧情带来的诸多疑问如同一部优秀的悬疑片那样片刻间就勾起了玩家强烈的好奇心。

最初的一段惊心动魄之后，游戏节奏被开发者有意地开始放慢，迎接我们的并非如原来想象中那样就开始逃亡生涯。公园里两兄弟见面后卢卡斯将发生在自己身上的遭遇告诉了兄长，然而马库斯显然无法接受这个解释，尽管如此他还是给了卢卡斯一个护身符并建议去找一个名叫阿加莎的人进行咨询。本作对二人兄弟之情的刻画也颇为到位，尽管由于不知道卢卡斯拥有的超能力而一直对其有所疑问的兄长马库斯在弟弟遇到危险之际毫不犹豫地伸出援助之手，后来更是在关键时刻相信了卢卡斯的话救了自己也救了大家。虽然游戏中对两兄弟感情的刻画着墨不多，但于细微处所体现出来的兄弟间的信任感反而更容易非常深入人心。

卢卡斯原本只是偶尔才会闪现的预知和感应能力最近发生得越来越频繁，工作时看见并且确定会杀死自己的奇怪虫子和各种奇怪现象一再的干扰着卢卡斯，几乎将其逼到了崩溃的边缘。迫于无耐之下卢卡斯想起了兄长的叮嘱，前往寻找这方面的专家阿加莎帮助自己摆脱困扰。在阿加莎的催眠术下，卢卡斯重新回忆起了自己杀人那个夜晚的点点滴滴……很明显阿加莎知道一些内幕却不想说出来，在卢卡斯的请求下，阿加莎答应明天将自己知道的事情告诉他。在这漫长的一天等待过程之中，卢卡斯先是被家里不知是幻象还是真实的“暴乱”所袭击，接着又在单位遭到警探卡拉的质询，好容易熬到晚上再次赶到阿加莎的家中时，等待着他的只有一具冰凉的尸体。更糟糕的是，卡拉他们已经搜集到了足够的证据并调用了大量的警力开始围捕卢卡斯，真正的逃亡生涯，现在才刚刚开始。接下来的情形，只能用“峰回路转”一词来形容：



一连串马不停蹄的紧张逃亡过程、原本应该死去的阿加莎再次出现在卢卡斯眼前、在兄长的教堂里遭到的天使们的攻击、与前妻蒂芙妮的几次邂逅、好不容易找到可能会对自己揭开谜团大有帮助的教授被撞身亡、与催眠中见到的控制过自己的神秘蒙面人的见面、逐步被揭开神秘面纱的事情真相、好不容易救回蒂芙妮后被蒙面人暗算从高台上坠落……与游戏中前期相对还算轻松的感觉相比，逃亡开始后遭遇到这一连串的事件让人目不暇接，突然大幅加快的游戏节奏让玩家们除了通过自己敏捷的操作避开一次又一次的危险和被动的开始了解到整个阴谋的一部分之外，几乎没有任何闲暇的时间来进行思考。作为一款号称“交互式电影”的游戏，本作在这一段的流程、情节和节奏掌握方面做得非常之棒，玩家们不但是在玩游戏，同时也是在摒住呼吸欣赏电影中的高潮部分，相信没有几个玩家会自愿在这段一气呵成的游戏过程中主动放下手柄休息那么一小会，除非停电（笑）。卢卡斯和蒂芙妮两人之前的感情，本作之前几乎没有做任何的交待，不过从卢卡斯在接到威胁电话后没有任何疑虑地决定前往营救蒂芙妮，后者在见到卢卡斯后拼命告知其这是一个圈套，卢卡斯仍然没有迟疑地去救她，这一段极短的剧情，就足够让我们明白两人间的感情到底有多深厚，也体现了剧本创作人员高超的水平。

尽管凭借着“主角不死定律”卢卡斯再次出现在警探卡拉面前并达成合作协议，但相信玩家们和卡拉一样也发现了卢卡斯身上的一些不寻常之处，而这些，甚至连卢卡斯自己都没有察觉到。果然，当我们从蒙面人眼前好容易抢回预言中的那个靛青小孩后，从“阿加莎”的嘴中卢卡斯了解到了整个事情的大概，也知道了自己其实早已死于那次坠落，现在的自己是被“阿加莎”一族“复活”过来而已。不管是蒙面人还是“阿加莎”都不能将小孩交给他们，又是一场辛苦的战斗与逃亡，最终在流浪者的帮助下安全离开。在流浪者们的秘密基地里，一直以来围绕着我们的诸多谜团终于一个个的被解开，而要想拯救人类，就只能义无反顾地去迎接最终的决战……

在本文的最初我们已经知道了那则令卢卡斯身陷无尽麻烦的预言，那个从游戏一开始就多次出现在我们眼前的婕德就是大家一直在寻找的拥有纯洁灵魂的“靛青小孩”。没有人能够准确地知道这个小孩会在什么时间什么地点出现，不过自从她的降生被预言预示以来就已经成为了人类的希望。最初那批得知预言的人们组成了一个神秘的部落，他们不断地扩大自己的领土来提升“靛青小孩”降生在自己可感应和可控制范围内的概率，他们所做的一切都是为了找到这个神奇的小孩。有意思的一点就是这个在游戏中被称为“Orange Clan”的神秘部落和消失许久的玛雅文明有着众多的相似之处：例如游戏开始时在手上的V形双头蛇标记在玛雅文明中象征着死亡与牺牲，多次袭击卢卡斯的爬虫状生物也是被玛雅人所广泛崇拜的，卢卡斯之所以找上库里亚金教授，正是因为他发现自己身上的许多事情和对方所研究的玛雅文明有着众多的相似之处，而车库中的那次袭击与其说是针对卢卡斯，倒不如看成是要灭教授的口更为合适。不过在寻找“靛青小孩”的并非只有神秘蒙面人所代表的“Orange Clan”部落，从人类所发明的AI世界中诞生的“Purple Clan”一族自形成的时候起也没有停止过在这方面的寻找，死而复生的“阿加莎”就是该族的代表。不过与蒙面人一族直接站在卢卡斯的对立面的立场不同，AI一族更多的时候只是作为旁观者站在一旁静静地关注着事情的发展，只有在必要的时候才站出来推动情况朝有利于它们的方向发展。贯穿游戏始终的乌鸦其实就是AI族用来监视卢卡斯的平台，那些从电脑里钻出来的虫子最初只是被AI族人们意图促进卢卡斯精神崩溃寻找阿加莎的，却被蒙面人控制了企图直接杀死卢卡斯，双方行事风格的差异从这里就很明显地体现了出来。当蒙面人将阿加莎杀死，AI一族“复活”阿加莎继续提示卢卡斯时也没有选择与蒙面人的部落正面对抗，最后卢卡斯被蒙面人杀死后AI一族用它们独特的手段“复活”了卢卡斯以继续进行对“靛青小孩”的寻找，直到婕德被卢卡斯找到之后并劝说无效之后才真正翻脸。

预言对任何人类和种族的吸引力都是致命的，知道这则预言并在寻找那个神秘小孩的部落肯定还有许多，但以神秘部落和AI一族的实力最为强大和典型。他们实现预言的本意都是为了自己的兴旺和发达，可惜这一结果无论如何都是以人类的灭亡为代价：AI代表的电脑文明要想真正翻身当家做主人肯定是无法与人类共存于世的，而原本由人类组成的神秘部落崇拜的却是死亡，在他们看来死亡的世界才是天堂，如果让他们得逞，等待人类的只有死亡。之前被蒙面人利用过的人类不是没有，例如卡拉探询过的精神病院里的重犯贾诺斯，可惜他们不是被蒙面人干掉灭口就是像贾诺斯那样成了精神病人，只有卢卡斯幸运地凭借着自己意外获得的超能力和AI族的暗中指引成功地找到了婕德。尽管“复活”后的卢卡斯很明显已经不能算是人类了，但他毕竟还是无法容忍人类因此而毁灭，所以最后他没有将婕德交给蒙面人也没有交给“阿加莎”，而是选择了战斗，为人类而战斗。游戏最终的结局如何？全掌握在玩家自己手里……

□文/北斗



站在巨人的肩膀上眺望

永远也不要放弃爱，为了爱，有人情愿与全世界为敌。

□文/张天然

终于在一个不知名的傍晚，和朋友一起打穿了这款游戏。第十六座巨像最后的日子就要到了，在这之前，它的同伴们已经先后以优美的姿势倒在了一名勇士的剑下。旺达慢慢地攀上了他的头顶，圣剑的光芒开始在铅灰色的苍穹下闪耀，巨像哀嚎一声，而后便晃晃悠悠地倒了下来。是的，一个时代就这样结束了。

我已经多久没为一个动作游戏而感动过了呢？遥想当年，当杀戮和没脑子的闷头乱砍已经让玩家们感到审美疲劳的时候，神作《ICO》的横空出世确实引发了ACT领域的一场革命。从那以后我们才恍然大悟，原来一部动作游戏，也可以化成一颗浓厚的情感子弹，击中我们内心最柔软的部位。

不要犹豫，按下R1键，拉住我的手，无助的白衣少女，让我带着你逃离这片一望无际的黑暗，在我们见到光明之前，我绝不会松手。是的，我一直在你身边，让我用自己掌心的温暖，为你带来最后的宽慰。

在经历过这场温暖旅程的多年以后，同样的制作小组又为我们带来了全新的期待。我们又一次按下了R1，这一次我们抓住的，是巨像身上那粗糙而结实的体毛。我们看着旺达一步步地向上攀登，就像在攀爬一座命运的山峰。

站在巨人的肩膀上，俯瞰，上古时期苍凉而大气的风景已经无法吸引我们的视线。此刻，思绪就像是断了线的风筝，静静地飘向那名在死亡的阴影中沉睡的少女。

“想要让她复活，你只有击败这诅咒之地的十六座巨像……”神说，“而你一旦完成这个任务，你自己的结局也将会十分悲惨。”

没有任何的犹豫，旺达，我们的勇士，就这样带着自己的爱马，义无返顾地踏上了一条没有归途的征程。为了拯救爱人而情愿牺牲自己的故事，我们已经听了太多——从《逆转裁判3》中的戈多检查官，到《零 刺青之声》中的怜，他们无一不是爱的殉道者。然而，如果一个人为了爱，而情愿去毁灭整个世界的话，面对这样的情节，我们又应该以怎样的表情去回应呢？

旺达，你的勇气从何处来？当你面对一尊要比你庞大数百数千倍的巨像的时候，你何以能表现得如此从容？

也许，在一个人的心中，当爱由力量升华为一种信仰的时候，他也就变成了一个精神上的巨人。就像《战神》中的克里托斯一样，在自我救赎的过程中，他凭借着对死去的妻子与儿女的愧疚，最终以自己的血肉之躯，完成了击败战神阿瑞斯这个看上去不可能完成的任务。

巨像一个接一个地倒下，神殿中对应的石像也在相继破碎。上古邪神的灵魂，就被封印在这一尊尊的巨像体内，每当旺达击倒一座巨像，便会有十六分之一的邪神灵魂回归到这个世界上来。

他，在无意中已经沦为了邪神毁灭世界的帮凶，而这一切，他是否明了？

也许吧，可是这个少年却始终没有打算停下自己的脚步。为了自己的爱人，他宁愿与全世界为敌。是的，从纯理性的角度来讲，这样的做法无疑是自私的，非正义的，甚至是可怕的。然而，换一种角度来看，对于旺达本人来讲，某个人的生命，对他来说就意味着整个世界，甚至比整个世界还要珍贵。

有一种行为是无法用常理解释的，它似对非对，似错非错。

这个勇士最终还是击溃了最后一座巨像，坐在屏幕前的我和朋友对视一眼，彼此默默无语。在被这个游戏的变态难度折磨得七荤八素的时候，我们一直在盼望着结局的到来，然而当结局真正到来的时候，我们却又在心底隐约地有了一丝不安与失落。

也许是游戏开篇时神的预言在作怪吧——一旦完成这个任务，你自己的结局也将会十分悲惨。

灰袍族长带领着一干护卫来到了神殿之前，在走入大门前，一个护卫拔出了自己的剑，尖锐的金属声刺痛了耳膜。重伤的旺达被传送回了神殿，手中的圣剑旋转着插向了地面。他已经再也没有力气去保护自己了，在他面前不远处等待着他的，就是神所预言的悲惨结局。旺达拖着自己伤痕累累的身躯走向神台上的少女，几支扑面而来的飞矢切断了他前进的道路。他挣扎着想站起来，可是站起来之后却再一次摔倒。

这是多么令人唏嘘的倒下。他，已经拼尽了全力。

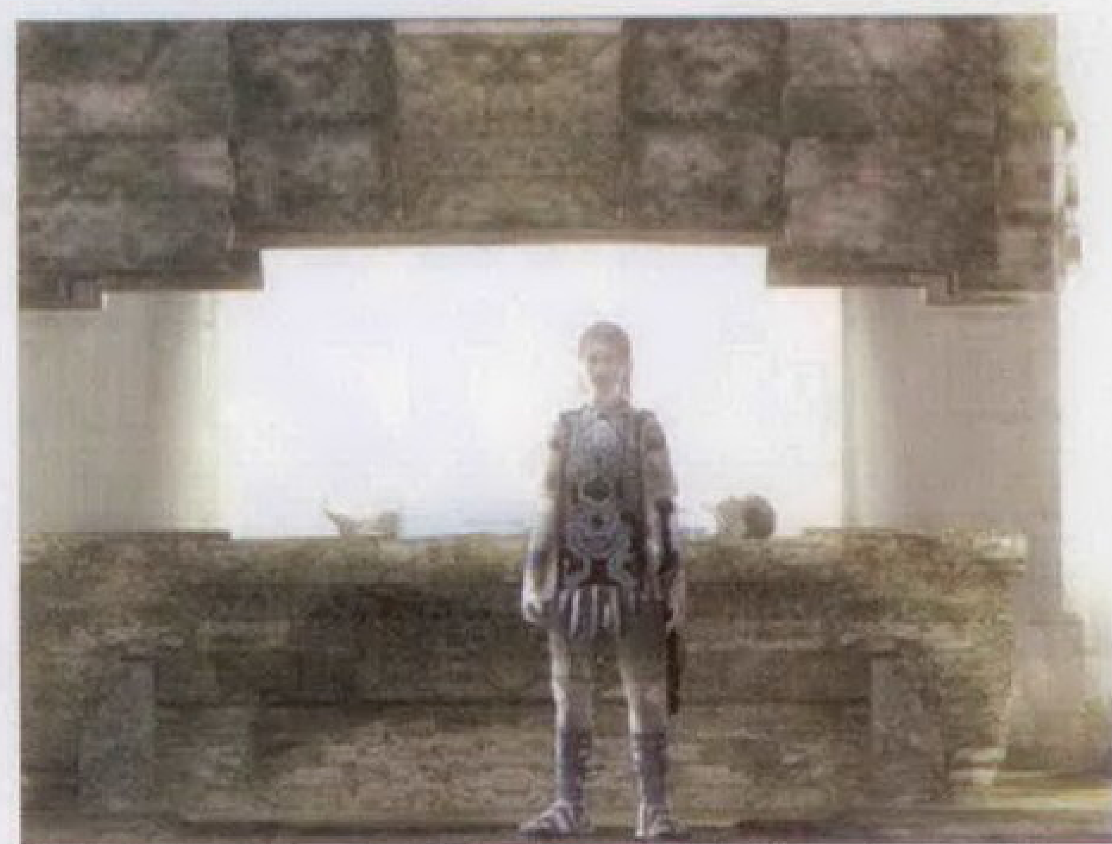
冰冷的利刃刺穿了他的胸膛，血，他刺向巨像弱点时所喷涌而出的黑色血液，此刻开始从他体内涌出。这道浓黑色的烟雾渐渐吞噬了旺达的身体，上古邪神再一次地复活了。

灰衣族长将圣剑丢向了神庙，一阵令人目眩的白光在瞬间开始闪耀。巨大的结界宛若神秘的黑洞，其强大的吸收力量令一切邪恶的事物都无力抵抗。力能灭世的邪神消失了，就像一朵被狂风吹散的乌云。然而，旺达的血肉之躯却还在抵抗。从他的视角中，躺在神台上的少女正在逐渐变得模糊。是的，他从未放弃努力，只因他没有亲眼见到少女的复活，没有亲眼见到自己历经艰险而换来的结局，没有见到阴影后的晴空。

你知道，这个世上有一种感动，叫做挣扎。

“如果你能在这个封印之地活下来的话，就用你接下来的生命赎清罪恶吧。”灰衣族长望着那座已经成为了空中楼阁的古堡，说出了上面的话。

罪恶，为了爱，旺达背负起了本不属于自己的沉重罪孽，而他，会感到委屈吗？



好在游戏最终的结局为我们带来了一丝安慰——神台上的少女最后终于睁开了双眼，旺达那匹重伤的爱马步履蹒跚地领着她来到了封印之井面前。旺达转生后的婴儿就在那里，灿烂的阳光洒遍了他的全身，一切阴影都在瞬间消失殆尽，留下的，只有希望。

这个时候，再去讨论谁对谁错已经没有任何必要了，只要有希望，就有未来。

忘了是在哪里看到过的一句话了：永远也不要去掩饰希望。阳光是希望，微风是希望，婴儿的一声啼哭也是希望，希望就是戈多检查官面具背后流下的血泪，希望就是渐渐爬满黑泽怜身体的思念刺青，希望就是能超越一切危难和险阻的那个字——爱。

爱是没有终点的，它可以超越轮回，我相信。

旺达与巨像，一个很直观的游戏标题，获得了一个更加深沉，更有感觉的美版名称：Shadow of the Colossus——巨人的阴影。







次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS

《口袋迷》上市一销光，口袋fans大呼过瘾！现在《口袋迷2》又要登场啦！内容丰富，赠品溜溜球超好玩，还有口袋限定版NDS大抽奖！

口袋迷(2)

■定价：18元　上市热卖中

次世代继去年银时计后又一高档周边，精心设计、个性十足、粉丝独享。黑色立体弹仓外壳很酷。立体哈罗钟点造型各异、进口机芯、夜光功能。细节、品质、信誉的保证。

高达立体挂钟

■定价：68元　京、津、沪地区零售，其它只限邮购

囊括今冬潮流一切主义，正宗美式休闲风初冬大赦！最强美式休闲代表品牌全体登场，超醒目鞋款方程式，当季运动着装配鞋企划。送精致孙燕姿主题台历。回函抽送1380元T-MAC5。

SO COOL（搜酷）第(2)期

■定价：15元　全国热卖中

酷玩意（TOYS）是国内第一本专门介绍游戏、动漫周边的杂志。近千款周边丰富多彩。第二弹，特别赠送士力架花生夹心巧克力，看TOYS品美味。

TOYS(2)

■定价：9.80　11月8日上市，现已接受邮购

官方超人气的爆笑四格漫画（独家中文版）+精美到近乎梦幻的《彩种插话》图鉴+系列所有pv双光碟收纳+最新06年绝赞桌历——史无前例的豪华典藏，高达fans不容错过的必备极品。

高达SEED终极典藏

■定价：22.80　12月20日上市，现已接受邮购

街头流行文化的圣经。运动鞋、休闲鞋、T恤、牛仔裤、街舞、滑板、Hip-Hop……等所有街头文化元素，海量相关资讯。有点前卫，有点另类，甚至有点颓废。200面全彩铜版，创刊号大超值。

SO COOL（搜酷）第(1)期

■超值创刊价：15元　全国热卖中

一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP，任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。

2005标准掌机典藏

■定价：24元　接受邮购

第一版火爆上市抢购一空。互动DVD，经典生化系列双CD，简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷。

生化危机4完美体验典藏（第二版）

■定价：25元　最后邮购机会

电子游戏软件	
2005年第1～6、7～24期	9.80元
动感新势力	
27、28、29、30、31、32、34期	9.80元
电子天下・掌机迷	
第19期、21、22、24、26、27、29～46期	9.80元
电玩新势力DVD	
33～35、38～50期	9.80元
口袋迷(2)	18元
电新蓝宝石MTV（少量）	9.80元
TOYS第(1)期、第(2)期	9.80元
林青慧的漫画教室	30元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
SO COOL（搜酷）创刊号	15元
SO COOL（搜酷）第(2)期	15元
游戏的设计与开发	50/57(精装)元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

□/ 唯夜、大怪、荇菜

几多旋律，几多执着。

精辟分析厂商理念 逻辑解读作品神髓

每间厂商，都会找到一种方式来证明自己的价值。大厂商往往追求的是效益上的最大化，用金属皮打造出一阵足有摧枯拉朽之势的金甲兵团，那阵势，只有年末的商业报告和年终排行榜才配得上其至高的身价。但是，在消费者的眼中，在带有感性和人情的群体中，金钱的威力只能在印象中形成影响，却不会推翻他们最终的价值判断。因此，也有些厂商总是把自己的作品推到最前端，相反公司的形象牌却打得不够卖力，只去依靠消费者的口碑相传来慢慢扩散自己的影响力。尽管这样做需要相当长时间人气的拼搏积累，远不如运用金钱堆出整排的宣传阵营来得迅速和直接，但却直抵内心，好或者坏的判断中不会搀杂任何的虚假。

他们到底是怎么去做的，在公司的经营理念与开发理念完美融合之后，他们才能够获得成功。面对同样的市场和人群，面对日益变化的消费者口味，成功的厂商已经走出了自己的路，形成自己独特的风格与做派。或许偶尔也会去尝试和挑战新的路线，但在自己已经开辟出的成功模式下，能够保持不断坚持下去的勇气远比推翻一切新来过要难得多。我们看他们的现在，也在关注他们的未来。





←↑旺达与巨像、God of War，都是可以用“气势”来形容的作品，但它们拥有的仪态却截然不同。一个悠扬凄婉、一个暴戾豪放，同样的名目，不同的旋律，唯有SCE方可奏出。



←在大众高尔夫这样的作品中，SCE又是乐风一转，摒弃掉任何可能会费脑筋的世界观，将最可爱轻松的乐趣交到你手上。





↑狂野历险与妖精战士，SCE本社的两大主打RPG。当然，这也很可能是他当初吸收了一些制作组后的成果。它们虽然算不上是一线作品，但绝对已确立了地位。



↑怪盗史莱库巴、杰克与达斯特、拉切特与克拉克，这三个系列并称SCE美式动作游戏三大招牌作品，在内在精神上它们是统一的。正是因为SONY具有全球性形象和影响力，他才能做到不仅在日系内部多变，更是可以在日美风格间跳动得灵活自如，不着形迹。

LIKE WHAT WE SAY

的而且确，厂商的话题已经被说过好多次了，数得上的日系厂商基本已经少于十个手指头;美系厂家看上去如繁星点点，但其实更多的是“泯然众人”，若从作品所具代表性的角度来要求，值得剖析的不过寥寥。

到了这份儿上，我们也忍不住要问到底还有没有新意。

不过且慢，其实很多情况下，我们更多地或是安于单纯从感性上认识厂商，或是满足于简单地罗列出事实和作品。但其实，我们可以走得更远，我们可以再多问几个为什么。为什么他们在作品中会惯于采用这样的作为？为什么他们会给人留下这样的风格印象？每一家厂商都宛若一个活生生的人，他们有着自己的感情倾向和理念选择，他们有所为，也有所不为。一个人，琴弦撩动之下奏出的乐曲常常声色各异，舞动着迥然不同的意境，但拨开音符盘旋萦绕的外表，我们常常会发现一条或者数条清晰的旋律。这旋律，或许是显得偏执，或许是透着更多理智和成熟的气息，但不论哪种，厂商以此指导着自己的大多数行为，他们将其作为贯穿自我的筋骨。

所谓的筋与具体行为之间，有着很强的因果关系。不能满足于仅是陈述已经既成事实的结果，这次我们要探究它背后的脉络，尽可能地挑出这些埋藏得或浅或深的筋，深深剖析一下厂商们的立世准则。

这篇文字中的“筋络”、“旋律”等词，既不是褒义，也不是贬义，我们要以中性的态度去看待它们。当然了，它们也并不是可以串连和解释一家厂商的所有行为，我们的要求不能绝对；正如人有奇经八脉一样，我们切中的不是唯一的一根，但却是最有特色的一根。如果说以前散文抒发了一半，记叙文和说明文做了全套，那这次，我们写的是议论文，一篇观点鲜明的议论文。

SCE

不能被束缚的随意

说到SCE，我们可能面临一个两难问题。一方面你会觉得他手中的众多作品特色各异，难以说有什么连贯的主创思想；但另一方面，一提起SCE，一提起SONY，很多人的感受都是：索尼啊,时尚和前卫嘛。

没错，这可以说是一种主要的风格,但关键在于，当我们说出这两个词的时候，仅是把它作为一种从其作品中归纳出来的感性结果来看待呢？还是将其视为左右SCE行为的一个主导因素？

其实SCE的基本行为模式正是制造潮流、跟随潮流，这种思想体现在其总体风格上就是——没有风格……或者更确切一点儿说，他不能，也不会去固定一个统一且连续的风格。

相比其他老牌厂商而言，从时间的角度来看，现在的SCE毕竟相对缺乏历史线性意义上的沉淀和积累。而他在早年起步之初就更是如此，谈不上有什么稳定的制作惯性和经验。为了在这片新的领域立足，当初尚属一片空白的SCE就必须要积极去拉拢各种不同类型的厂商，积极去发掘、吸收和培养各种开发小组或团队，所谓的“兼容并包”。在这种客观环境下，很显然，其整体不可能形成一个统一的创作意识——各家均有各自的思维方式和习惯，又怎么可能通体一致。而另一方面，若草率就给自己的偏重和手法定型，无疑会就此拒绝一大批“外援”。所以从历史发展的角度来看，SCE就此给自己奠定了这种令人难以说清的基调。

再来看看所谓“时尚”这种东西，它同时也就意味着多变。那么不论SCE是要引领一些潮流也好，跟从一些流行也罢，他自身也就必须要富于变化,决不能让自己的形象和路线在大多数受众眼中定型，否则在赢得一部分人的同时,他就有可能失去更多的人。没错，你可能会说，怎么没定型，所谓“时尚”不就是他给自己的定位么——但我们不要被自己骗了，不要被字面意思骗了，时尚这个词看似定性，实际上它不具备定义事物基本性质的功能——在其背后实在可以有太大的发挥和变数。难道不是吗？当你承认某个人很时尚、很前卫的时候，基本上你完全猜不出来他/她明天会是怎样的装扮，发型会是怎样的style，身上又会配备什么稀奇古怪的物件。这是个看似具体实则相当抽象的名词。SCE正是在感性上利用了这一点，他令大家觉得自己是一家有主题的厂商，但在此“主题”下却能笼络住绝大多数的受众团体——尽管这些受众彼此之间的口味甚至会有很大差别。

这就是SCE的神奇之处，他像风一样给人以触感，但又不落痕迹，不被拘束，介于有质与无形之间随心游走。他制定出规则，但自己又不被其束缚，由此而奏出的旋律，轻灵而又充满动感。



CAPCOM

用“打击”奏出的最强音

用一个大家耳朵已经听出老茧的话来讲，在动作游戏的领域，CAPCOM就是独一无二的“天尊”。其实像KONAMI、NAMCO、SEGA等这些厂商，它们所制作的动作游戏无论是从数量还是从质量上来看，也是很具有影响力的。那么为什么只有CAPCOM才能独享“天尊”的名号？让我们粗略地理清一下贯穿在CAPCOM数十年间所制作的各种游戏之间那条主弦，也许就能找到问题的答案。

正如俗话所说，“三代方能培养一个贵族”，如果没有长时间的积累，所谓“风格”也就无从谈起了。尽管随着硬件机能的发展，游戏的表现形式从2D进化到了3D，但我们还是能在CAPCOM所出品的每款游戏中找到一条清晰的脉络——那就是以“打击”作为一切游戏乐趣的基本出发点。这一基本理念从2D时代就早已根深蒂固地确立在CAPCOM的制作方针之中。

对于2D时代的CAPCOM，大家印象最深刻的有两种游戏类型：一是清版过关类，以《吞食天地2》等作品为代表；二是对战格斗类，其代表作当然是《街头霸王2》。这两种游戏类型都以“攻击判定”和“被攻击判定”为基础，主角和敌人（或者对手）之间是一种互相克制的关系。能否以你自己的攻击来命中敌人的弱点，同时避免被敌人的攻击命中，成为决定你水平高低的关键。



说到这里，也许有些读者会发出疑义：“判定”这个概念又不是CAPCOM所独有的，为何要将它加诸于CAPCOM一个厂商身上呢？没错，“判定”并非CAPCOM所独有，但必须看到的是，在其他类型的游戏中，敌我双方的判定处于一个并不对等的地位，在游戏中玩家所必须采用的对策是“躲避”。虽然你也需要攻击并且消灭敌人，但都是以“躲避”为前提的。换言之，“打击”在此类游戏中并非游戏的中心。而CAPCOM制作的游戏则把敌我双方的强度放在了一个大致对等的地位上。在游戏中，只要抓住正确的时机、使用正确的应对方法，你就完全可以利用自己的“打击”来压制对手，在平等的打斗中找到战术、技巧等要素带来的乐趣。当然我们也不是要抹煞所有非CAPCOM出品的优秀作品，但毫无疑问在这一方面，CAPCOM是做得最优秀的。

《生化危机》系列是CAPCOM发展史中不可不提的一个转折点。随着硬件机能和玩家需求双方面的发展，精于制作2D动作游戏的CAPCOM必要找到新的突破点，而《生化危机》的横空出世便是CAPCOM创意的猛烈迸发。说到《生化危机》的成功，有些人把原因归结于惊悚题材所带来的新鲜感和冲击感，有些人则认为是因为它搭上了“游戏电影化”的第一班船。这些说法当然都有道理，然而在表象下隐藏的，仍然是CAPCOM对“打击”的不懈追求。可以这样说，在2D时代谱下的乐曲，进入3D时代之后仍然可以演奏出动听的旋律。《生化危机》的游戏流程一般需要通过解开一个个谜题来逐步推进，但是串接在这些谜题之间的内容却是以不断的战斗来支撑。尽管在《生化危机》中，主角不是用拳头







↑在这些年中，CAPCOM的游戏制作者们塑造出了无数个性鲜明、魅力无限的角色，他们也经常成为Cosplayer们演绎的对象。当然，受到关注最多的还是《街头霸王》系列中的人物。



←动作捕捉（Motion Capture）技术的运用是现代动作游戏制作中的一个重要手段。在《鬼武者》系列中大量采用了这项技术，使得人物动作都更为逼真。



→不世出的经典《吞食天地2 赤壁之战》，曾经在街机厅中挂起一阵旋风，直到现在仍然会有很多玩家利用模拟器重温。其出众的打击感几乎无可出其右者。



←《鬼武者》中的一闪系统是CAPCOM在动作游戏方面取得的新突破，也成为之后很多游戏竞相模仿的对象。



→天才的制作人是撑起一家游戏厂商的脊梁。而制作人们也会自然而然地受到厂商风格的影响。

而是用枪械来打击敌人，但无论是主角还是丧尸，任一方都不具有超常的能力。玩家必须利用有限的弹药、周围的地形和合适的战术，来消灭敌人、杀开生路。相对于2D时代的游戏来说，新的游戏表现方式也在细节表现方面更加出色，例如击中不同身体部位之后的不同反应、更强烈的空间位置感、击中物体之后的凝滞感等等，都毫无疑问地为“打击”的乐趣增添了更多光彩。

我们欣喜地看到，CAPCOM并未满足于已有的境界，而是不断将更多新理念加入到这首雄浑的打击乐中。我们可以看到《恶魔猎人》这样的作品，它在将打击之美展示到淋漓尽致的同时，又恰到好处地融入了狂放之美，让“打击”和“耍酷”成为不可分割的整体。我们也可以看到《鬼武者》另辟蹊径地开创了新的打击理念，将“险中取胜”、“攻敌破绽”、“一击必杀”等概念有机地组织起来，形成了独特的“一闪”系统，并被其他厂商所争相模仿。在“打击”的领域中，CAPCOM永远是规则的制定者、潮流的领导者，而其它厂商总是只能在它身后亦步亦趋——这，也便是“动作天尊”称号的来历吧！



↑《生化危机》标志着CAPCOM在游戏表现手法上的成功转型，但骨子里却还是承袭了CAPCOM一贯的脉络。

↓永远站在动作游戏领域的最前线，引领动作游戏的每次革新，这就是CAPCOM被称作“天尊”的原因。



NINTENDO

“本原”不等于“幼稚”

任天堂也许是最应该花费笔墨来讨论的厂商，因为它堪称现代电子游戏业的奠基者。但反过来看任天堂也许又是不需要太多分析的厂商，因为永远处在焦点中的它已经被绝大多数人所熟悉。现在的任天堂已经不再是当年那个独霸江湖、说一不二的任天堂，但它却始终都坚持着自己“发掘最根本的游戏乐趣”的理念。尽管，在坚持信念的同时它也走了不少的弯路，有时候得到的结果也不尽如人意，但是在这个瞬息万变的世界上，坚持往往就是一种美。在更加进一步地讨论它风格的形成过程之前，让我们先为它的坚持而致敬！



←所谓「一秒钟快感」的《瓦里奥制造》是任氏理念的代表作之一。

从起步时便已奠定的基调

众所周知，任天堂的前身是一家纸牌厂。七十年代末，在当时的社长山内溥的决策领导下，将业务转向了新型的电子娱乐业。关于这一段历史，早已有过很多相关的记载，游龄稍长一点的玩家应该都有所了解。当然，我们不是要再次讨论它的成败兴衰，而是从最初的原点来探究一番任天堂游戏制作理念的形成。如果本着这个出发点将目光投向这一段历史，山内溥的一些观点必定会引起你的注意：山内溥认为，首先游戏机必须有“有趣的”软件相配合。由于游戏不是生活必需品，所以一旦消费者觉得不好玩的话就会毫不犹豫地放弃，即使降价也难以卖出去。其次，他也认为要让玩家深深爱上游戏，首先必须能让他们接受游戏的价格。尤其是对于没有经济收入的小孩子来说，如果不能控制主机的成本，就没法成功地将其销售出去。因此，游戏的乐趣应该是基本的、本原的，而不应该在游戏之外额附加什么不必要的东西。

山内溥在当年为任天堂所奠定的基调是影响深远的。在他领导下的任天堂，如同炉火纯青的演奏家一般，用无比娴熟的手法把7个音符组合出无穷的变化，奏出悦耳的旋律。每一个真正沉浸到任天堂游戏中的玩家，都会品味到那种发自内心的喜悦。你不用去考虑游戏之外的东西，只需要全身心地投入到游戏的天地之中。正因为如此，任天堂所带给人们的感动往往是最隽永、最难以磨灭的。

不协调的音符，难以调和的悖论

然而时代是发展的，一切事物都在不断变化。山内溥在二十年前肯定无法预料到，生活节奏的高速化使得人们对游戏的态度也发生了很大的转变。人们为什么会选择SONY的游戏？如果你是任天堂的忠实拥趸，你可能会将SONY的游戏斥为“快餐式游戏”；但更公正、更客观的答案是它更加时尚。在信息发达的年代里，即使是在游戏中，人们也不满足于某种单纯的乐趣，而希望游戏可以兼收并蓄一些、可以包含更多能够引起自己关注的内容。在这一方面，任天堂显然并非SONY的对手。



任天堂并非坐以待毙的傻瓜，面对SONY的挑战他们当然要求新求变、奋起反击。然而，多年来坚持的理念已经如同烙印一般深深地刻在了他们的身上。这里便又引出来一个议题：单纯就一定等于幼稚吗？答案是否定的，但是很多时候人们又会不由自主地将它们画上等号，包括任天堂的游戏制作者们。久而久之，人们便产生了“任天堂的游戏都是幼稚”的印象。



↑任天堂的游戏往往采用充满了童稚乐趣的表现手法。





←在任天堂出品的绝大多数游戏中，所有的要素都围绕“所有人都能品味到的最根本的乐趣”来展开。





↑少年儿童是任氏fans群中的主力军，但任天堂希望面对的用户并不仅仅儿童而已。



←简单，原始，直接，好像蜡笔画一般没有太多修饰技巧的任氏游戏，但简单绝对不等于幼稚。



→从GBASP再到NDS，从最近的几个掌机硬件作品中，我们可以很明显地看到它们向时尚靠拢的痕迹，但它固有的个性也仍然难以磨灭。

SQUARE

以RPG的意识形态为指导

显然，在这样一篇文章中，很多时候不能把SQUARE和ENIX放在一起说——尽管他们现在是一家。要谈及理念和制作惯性，就必然要将其放在一个长期的发展过程中去看待，相比各自的成长历史而言，两家的结合才刚刚几年；而合并前的SQUARE，就已经塑就了他的执着。

这种执着，或者说一曲很突出的旋律，就是他的“RPG思维方式”。在其众多的作品中，在不同的层次上，SQUARE——自禁或不自禁地、或多或少地——都要融入、贯彻和体现RPG式的思维和表达。他做得如此投入，以至于一些时候我们都要怀疑他是不是无法自控。

也许你会把“RPG思维方式”简单理解为“做了很多RPG”——没错，不过这只是第一层意思。史氏的确是这方面的一大专业户，但擅长制作并确实制作了众多优秀的角色扮演类游戏，只是SQUARE这种思维方式最基本、最纯粹的表现。而更值得玩味的是，在很多其它类型的作品中，SQUARE也充分流露出了这种情结。

这种情结，也不要简单等价为“引入RPG要素”——的确，这在现下是一种很流行、几乎是无可避免的手法，但对于SQUARE而言，这已经不仅是一种单纯的手法应用，而是渐渐成了一种刻在骨子里的病，这种病令其美丽，这种病也曾令他负痛。RPG理念应用得圆润自然了，那么这部作品将可能成为人们交口传颂的精品，可如果处理得不够和谐，那么它将成为一种桎梏、一种束缚，带来的很可能是沉重或晦涩，至少也会由此引发强烈的争议。

以上个世纪80年代中期为发端，基本上整个90年代，是SQUARE创作的“茂盛期”，他涉猎了诸多游戏类型的领域，在逐渐形成了以角色扮演游戏为主导的同时，其它的类型也越来越多地受到RPG式思维的影响。比如96年8月发卖的TOBAL No. 1——“行星格斗1”，这是一款FTG，但其模式之中有着很深的RPG痕迹，比如你要在里面走迷宫，去寻找怪物跟它们对战；而且……你还可以啃肉回复体力，等等。这一作与97年发售的2代形成了TOBAL系列，有着非常棒的销量和口碑。再比如99年6月份发售的横滨竞速，看名字你就应该明白它的类型，不过在官方的口中，却申明这是一款“竞速RPG”，游戏在故事、对话，以及一些“升级要素”上花费了不少心思。这款作品得到的评价褒贬不一，不过必须看到，游戏对赛车速度感的诠释做得是比较到位的。

另一个比较典型也更具名气的例子就是寄生前夜。其1代就是一个ARPG，在情节、在武器防具改造等方面的设置，有着浓重的RPG式的底蕴和缜密。在那个不同游戏类型间相互结合的情况还不是很普遍的年代，它颇具特色。不过很多印象，在2代发生了扭转，PE2充满争议、毁誉参半。其遭受诟病最多的地方就是“生化like”，有明显的跟风嫌疑。但其实，PE2如果只是单纯的跟风之作，也就不会有这么多争议了。现在回头来看，作品从深层次上流露出的正是RPG的内核和思考方式与ACT的外在表达之间的冲突。SQUARE把一个其实相当细致和复杂的后台设定留给了这个动作游戏，两方面都在挣扎，两方面都在互相抢戏，所以留给很多玩家的印象就是系统有些难以接受，并且游戏节奏不够稳定。但其实这背后，却是SQUARE出于不想跟风太明显的考虑，导致“职业病”又犯了而已。

，不胜枚举，





↑已经离开SQUARE的“最终幻想之父”坂口博信并没有离开自己热爱的事业，他继续在XB360等平台上追逐自己的RPG之梦。





←尽管随着时间的不断推进、游戏的不断进化，从前的游戏现在看起来可能已经远远不如当初美好。但是你可以看到，有如此多的要素已经在当年的游戏中确立下来并且传承至今。SQUARE的RPG之路已经走了很久，并且还将一直走下去。



←以精美的CG和电影化的表现手法所承载的游戏方式并不是RPG游戏的必然形式，但却是最恰当的载体之一。SQUARE所擅长的正是这一手法。

↓《行星格斗》，一款充满了RPG意味的格斗游戏，在当年也受到了不错的评价。如何在其他类型的游戏中活用自己最擅长的手法和经验，这也许是非常值得借鉴的一个成功例子。





成功的、不甚成功的……但SQUARE在当时已经构筑出了一派王朝般的繁荣景象。但很遗憾地，S的非RPG类型到今天几乎已经绝迹了。历史在偶然间的种种推动使SQUARE选择了“RPG厂商”这样的道路，而这样的道路也造就了一系列的必然——夸张一些地说，以前的SQUARE只会做RPG，现在的SQUARE只做RPG，这其间的分界基本可以定在2001年的夏天，而我一直认为，那也是一个必然，也是SQUARE所奏响的旋律必然会带来的音调。

那个必然就是最终幻想电影版，确实，这个东西已经被当作反面教材拿来说了好多次，大家从感性方面得出的批评是沉闷、看不懂——正如以前强调过的，它的失败，主要就在于拿做游戏的思路来做电影，那么今天在这里我们就可以更进一步地说，它的失败，是因为SQUARE以为这是在做一款RPG游戏。

你说这是一种驾轻就熟而导致的情不自禁也好，说这是因为考虑到有丰富经验可以借鉴而作出的尝试也好，但总之，这曲旋律谱错了地方。影片开始不久就劈头盖脸地砸出了从这个故事中衍生出的大量专有名词；单纯用对话铺设了大段的人物理念表达和自我陈述——这是典型的RPG游戏式的交代世界观和塑造人物的手法。如果这真是一款游戏，那受众（玩家）会有充分的时间去挖掘和理解那些典故和用词，至少，他们会有心理准备，会让自己默认一些隐晦的设定，因为他们有几十个小时的时间来读它。但可惜，这是电影，是一部片长不到两个小时的电影，一上来就有一多半的东西晦涩得让人头晕，这实在太糟糕了。

相比影片整体的构架而言，制作方的侧重点显然放到了对人物个体的表达上，整个故事也比较简单——其实这些也都可以认为是来自于RPG制作的惯性。我们可以看到，很多RPG游戏，其实真的可以说故事并不复杂，不少时候我们都能大概知道会是一个怎样的结果。但关键在于，游戏中有类似“战斗”这样的完全不同于“看”的乐趣点在，这些东西可以和情节一起共同支撑起整个架构。同时，也正是



↑这个Cosplay……还真是震撼。它反映了FF中已经标志化的要素。





←《骑龙者》是个好游戏还是烂游戏并不重要，重要的是史氏游戏中随处可见的RPG思路是否能够对得上你自己的胃口。



↑通过《最终幻想·灵魂深处》的例子，相信每个人都明白了一个道理："游戏电影化"和"用游戏的思路来拍电影"是完全不同的两回事。对于前者SQUARE非常精通；而对于后者，则基本的出发点就已经是大错特错。在RPG领域内SQUARE是王者，但是想要在其他的领域有所发展，恐怕还得交出一笔不菲的学费。

由于这些"非情节性"的游玩要素穿插于游戏中，才使得游戏剧情的过渡和衔接基本不成其为问题。甚至，你可以不用考虑如何才会衔接得更自然——比如镜头一暗，人物就开始大段独白，然后镜头再一亮，我们控制的角色就接着走、接着打，如果还需要新的言语，那就再插入——没有关系，对于游戏而言，玩家会接受这种设置。

但不幸的是，电影里就是没有上面所说的这些"玩"的要素，所有本来不是问题的地方，现在都成了要命的缺陷。但SQUARE偏偏还是按着游戏的感觉做，于这些方面丝毫不做弥补——正应了我们在一开始所说的，他顽固且大量地融入、贯彻和体现了RPG式的思维和表达，在一部电影里面。所以我们虽然看到了不少现代的电影手法：意识流、自我剖析、高科技战斗……什么都不缺，但他们就是各自为政，拼接不到一起，破碎得如一块块玻璃。

经过了10多年的打拼，SQUARE已经走上了RPG为会社之本的道路，无可更改；RPG流淌在他的血液中，他用这种意识形态来诠释自己的理念，指导自己的行为。那么FF电影这次巅峰且偏执的爆发，真的只能说是一种必然吧。

接下来如果按俗套的话说，就是S开始收摊子了，谨小慎微了，但是，你真的只读出来这些了吗？其实尽管之前犯了错误，但我们从那个转折点之后，也应该读出来SQUARE的明智。

他明智就明智在没有因此怀疑自己的RPG血液，没有因此怀疑自己的立社之本，而是从这个跟头反过来认识到自己的专长就是RPG，自己最合适做的还是RPG。收拾起之前铺得过大的摊子，一方面固然是迫不得已，但另一方面也并无狼狈可言。

这之后SQUARE的RPG旋律依旧明显、突出，只不过他现在开始回归本原了——更多的就是做RPG或者类RPG游戏，其中种种例子，就无须赘言了。即便在其它领域仍有尝试，但其中的RPG思想和手法反倒显得更浓重。比如骑龙者1代，其动作方面的理念就是学自无双，但手感和力度表现实在是差劲得一塌糊涂，但它有着名声、有着稳定的fans，有着20万以上的销量——为什么？主要就是因为它有着足够阴郁深邃的情节和人物设定，有着颇具规模的收集和练级系统，这些来自于地道RPG的特征已经远远盖过了游戏中的其它要素。虽然我们直接面对的是砍杀，但现在的S——或者更确切一点说，SE——却用一把经过沧桑的中提琴，代替了原来那把轻灵的小提琴，依然执着地拉着那不变的旋律。



我们无意对史氏的哲学作出褒贬，存在的，就是合理的。只是相比起某种比较偏执的说法"史克威尔只会作RPG"而言，我们不如说他是一个病人，一个RPG病人。他喜欢这种病，很多时候我们也喜欢。

KOEI

选择历史、选择战略、选择自己的信仰

相比起其他厂商来，KOEI的指导思想显然十分突出——历史和战略，这两首主旋律盘旋萦绕在一起，在光荣的歌中分外鲜明。

历史是其外表，战略、或者说策略则是神髓，我们可以用这两条思路解释整个KOEI——如果你愿意的话，他的那些恋爱养成类游戏，比如什么"在遥远的时空中"也都可以按此讲出道理来。

光荣的执着和专精可以说是独一无二的——比方说SQUARE很擅长做RPG，但同样专长做角色扮演的可不只他一家，但KOEI的这份于历史题材中的专注实在是找不到可以与其比肩的人。现在这种专注用于指导商业行为，但当初这种专注的确来源于很纯粹的人文情怀。

在光荣的创始人襟川阳一还年轻的时候，他就是一位历史爱好者，自然也是对各国历史上的重大军事战役充满兴趣。不过那个时候还太早——上个世纪70年代——他所能表达出自己渴望参与进历史这种想法的方式，就是去玩砂盘游戏。所谓砂盘游戏，顾名思义，就是用泥土砂石尽量写实地模拟塑造出战场地形，再在其中配布上各路兵团军马，以达到再现战况的目的，算得上是相当耗费精力又十分奢侈的玩具。但是玩家——或者我更应该说是那个"旁观者"，分明可以从中得到纵览全局、挥斥方遒的快感。这种砂盘游戏，当算是朴素的战略游戏的雏形，它具备了策略型SLG的最基本元素，并提供了一个足够发挥的空间——尽管更多是想象层面上的。

再后来襟川阳一就接触到了电脑和现代游戏的概念——那么对于一个钟爱历史，并且曾对朴素的战略表现方式相当着迷的人，接下来会想去做什么，答案是不言自明了。自然地，游戏、历史、策略，这三者不可分割地与他的生活和事业结合在了一起。

KOEI是襟川夫妇领导的家族式经营的企业，也正因为如此，领导者的感情倾向和"意识形态"也会更明显地从深层次向外在整个会社身上散发出来。所以我们才会看到，光荣的制作方向是如此的纯粹和明确，所以我们才会从他身上如此深沉地抚摸到历史的触感。大航海、三国、信长、太阁……无一不流露出这样的气质。

世所公认地，KOEI从无双系列开始转型，之前其主流的作品，历史和策略两点都是从游戏表面就可以直接感受到的，但从无双开始，似乎"历史战略"就变成了"历史动作"？

当然不是，战略只是从表象退到了后台，但它依然是游戏的神髓之一。KOEI把自己浸润在这种制作思维中二十多载，他当然不愿、不会放弃策略要素。

对比之下就会发现，无双系列在戏剧性地夸张刻画一骑当千、以一敌众的爽快感的同时，他把很多策略性的要素作为暗线埋伏在每一个战场中：双方士气的此消彼长、与友军间的配合与支援、有选择和针对性地与敌军团作战……如是种种，无一不显示出KOEI多年制作沉淀下来的经验和惯性。

为什么叫"有对比"？比方说前段时间的战国BASARA——这里我们无意评价它与无双系列的综合素质，只是要看到，在战场上游戏的基本进行方



↑只要玩到光荣出品的游戏，你就会感觉到历史的灵动在屏幕上闪现。

式，二者是很相似的。而这个选材放在光荣手中，他就会配合每个武将、每个地图，都加入丰富的事件和变化；但从C社手里拿出来，不同的武将登上同一个战场却遇不到任何变化，战场上也基本没有任何事件发生。

比起单纯抱怨CAPCOM来说，我们在这里应该找到一些更有意义的观点——C社来做战国，他的立意和出发点就是拿出一款比较纯粹的准清版类型的动作片，出于动作型厂商的基因,他本来也没想在打架的时候讲什么历史故事，当然了，你也可以说他不擅长讲这种故事。那么同样的道理，相反的推论，策略以及其衍生出的各种元素，已经写进了KOEI的DNA，他来做历史——他告诉自己——就必须有这些东西，这一点已经不用问什么理由。

当然，在无双系列中，光荣就“该如何融入策略性”的探索，也是走了一条起伏之路的。好比他在二代猛将传中，那些追加战场的战略性就有一个相当大的败笔——尽管二代猛将传就整体而言是最有素质的一作——每张地图的制作思路基本就是满地安插伏兵，时间一到这出那冒哪都有，对玩家在整体战局控制的要求上欠缺正面推动的作用，只是让人疲于奔命而已。所幸这一问题在三代得到了改善和调整。

而要再进一步分析光荣在无双背后所作的“策略性调整”，有两个关键点是必须要提的：一个是战国无双，另一个就是3代的“资料片”帝国。KOEI在这两部作品中都相对极端地强调了战略要素。在前者中，众多计谋、事件被处理成了明确可视的“量化型标准”，被作为各种“任务”清晰地提了出来；另一方面，武将的成长育成分化得相对十分复杂，与战场上的各种行动息息相关，这同样对玩家作战时的策略规划提出了要求。战国无双凭此创出了有别于三国无双的特色，只是至今仍存有争议的就是，这些特色，放在一个动作游戏里未免处理得有些过于繁琐了。现在回头来看的话，是否可以说是KOEI的战略情结的一次爆发呢？

3代的帝国销量是系列中最低的，31万本左右，但它其实可以说是全系列中策略要素与整个游戏结合得最完美紧密的一作。KOEI在其中作到了复古与创新。说它复古，是KOEI引入了朴素的内政系统，这算是在向其传统的SLG类型靠拢；说它创新，是KOEI采用了一种全新的方式来对玩家在战局控制方面提出了要求：以士气决定AI。这使得玩家不能再罔顾友军死活，不能再无视战场局势，那种一人吃饱全家不饿的情况不存在了。若是整体局势对我方不利，敌军士气大涨的话，那我们很有可能会被一堆杂兵或者几个大众脸就抽得灰头土脸。

虽然谈不上是什么极具创意的改变,但帝国的推出使我们感受到了惊喜——这是KOEI在动作的外衣下把历史和策略结合得最完美的一次演出，是光荣的主旋律在新游戏形式下的Remix版。但可惜的是，KOEI的本意也只是将其作为一个试探投放市场，收效不够理想之下，他回避了。是受众对战略要素已经不甚感冒了吗？如果真是那样，KOEI的精神和理念在今后又该采取怎样的变数才能够延续下去？

我们目前还难以说清，因为最近的光荣向市场做了太多妥协，他的歌还在唱，他的旋律还在弹奏，但其中却少了几分铮铮的气势。



↓光荣的美工水平一直为玩家所称道，当然在精致的美工设计中也蕴涵着厚重的历史真实感。







←一个对历史题材的偏好从襟川阳一先生当初创建光荣会社时就已经奠定，就像一根线索一样贯穿了光荣出品的众多游戏。尽管时至今日光荣的游戏已经不仅仅限于一两个类型，但是历史情节却一直无法抹煞。



←光荣的“历史考据”不仅仅是停留在表面功夫的程度上，无论是人物、布景、服装还是各种事件，在保证顾及游戏的虚构性的同时，也尽量做到严谨的考证。







→网络是当今游戏的新兴载体，利用网络游戏的方式来体现历史，使得众多玩家可以在共同的环境下体验历史风云，展现自己对历史的理解，这是光荣新的发展重点之一。



←作为一家日本厂商，光荣公司的目光也没有仅限于国内历史的范畴。《大航海时代》以欧洲航海开拓史为蓝本，是光荣公司众多作品中人气最高的系列之一。





↑→当年的宣传图中，我们就可以看到cos史泰龙与史瓦辛格的造型。



←这是一个里程碑的作品，虽然吸血鬼题材非常的抢眼。但将其与游戏结合的完美之作也只有恶魔城系列一支。




←konami公司能够开创纯爱游戏的先河，说明研发企划部门对于玩家群的分析之透彻。konami公司的软件企划人员是konami生命的源泉。


←这个机台包含的意义，不仅仅是音乐，舞蹈与电子游戏相结合这么简单。它将人们天生的虚荣心与表演天性激发了出来。这么多年来，此物是konami最神来一笔的发明。

→ konami并不是一个只顾对前开拓不温故求新的会社，对于自己已经成功的作品与系列konami仍然能够找到进步的元素加以重新塑造。这里比较典型的例子就是极上q版沙罗曼蛇系列与在ps平台上大幅度升华的合金装备系列。



KONAMI

潮流的先锋开拓者

很难给KONAMI这个综合色彩浓郁的会社定位，这是很多朋友们一致的见解。想想也对，制作过如此多数量如此多类型软件的知名公司实不多数。与其表象商业气息浓郁相对比，KONAMI其实有着鲜明的会社风格，那就是一直坚持不懈的游戏潮流开拓。也正是因为这个风格，KONAMI的游戏开发才如此的百花齐放。

KONAMI这一名称来自KOuzuk(上月)、NAkama（仲真）、Matsuda（松田）和Ishihara（石原）这四个开朝元老的名字融合而成。自1969年创办至今已经有36年的历史，绝对是整个业界的资深会社。从会社建立到小有名气,KONAMI一直是依靠着软件的开发能力而坚强生存。80年到90年之间,可以说是KONAMI英姿勃发的十年。街机的良好市场与FC平台在整个世界的拓展销量让KONAMI找到了突破的机会。十年间，KONAMI依靠惊人的创新智慧开发了众多服务于街机与FC平台的优秀作品，这其中最为代表性的，就为1986开创的魂斗罗系列与1987年开创的恶魔城系列与MATELGEAR系列。魂斗罗大胆打破大众形态的横版跳跃ACT的固定架构，将射击和当时影视题材中最为吸引人的异型，筋肉猛男的形象加入其中，开创了横版动作射击的风潮。恶魔城则将ARPG与地图探索的要素融入传统横版动作游戏中，更融合了从无人染指的欧洲中世纪吸血鬼题材,让多少人为之疯狂。MATELGEAR最早发行了MSX版本，后来也进行了FC版本移植，这个作品当年已经脱离了动作游戏范畴而独自成为隐秘AVG的游戏形态，在软件开发方面已经算是全新的发明，深邃的剧情设计与动人心魄的隐蔽+动作要素相结合，在当时成为了玩家们不断探讨研究的对象。不断开拓创新的KONAMI在87年到90年之间虽然有所间歇，但也开发出了忍者神龟系列的多人动作典范，如果当年我们至身国外第一次看到多人集中在街机台前，怕不是CAPCOM的横版动作游戏，而是KONAMI的忍者神龟吧。吸收了众多异型要素的魂斗罗获得了巨大的成功，在90年，KONAMI


↑相信很多朋友是从这时开始接触了konami

居然直接将异型题材代理，在街机上开发了真正的“异型”软件，这个框体我们在现在国内还能见到，阴森的气氛与准确捕捉的异型形态让每一个投入此游戏的人印象深刻。从80年到90年间，KONAMI的游戏数量之多还在其次，会社在开发的软件中每每加入原创的突破环节才是KONAMI最为让人起敬的要点。十年间的游戏,就在横版动作设计，横版射击（1986年沙罗曼蛇），横版动作冒险游戏上为TVGAME历史谱写出新篇，并都引发了游戏潮流风靡不能不说是智慧和勇气的胜利。为了承载软件拓新所可能发生的亏损，KONAMI不得不多点开花,开发了多类型多数量的软件现在想起来也实属无奈之举。而KONAMI自己可能也没有想到，自己的软件开发指导理念不但成为了本公司壮大的功臣,更为游戏界软件与潮流的开拓提供了光芒大道。

90年后，KONAMI作为一个高产的软件开发会社冷眼观看着业界硬件平台的更替。在90年到93年期间，KONAMI仍旧在街机平台和FC平台稳



←小岛秀夫是一个有着超前思维理念的天才开发人。硬件的约束使其在ps时代之前难以发挥自己的才华。32位硬件平台的到来对于他来说，如鱼得水。



步开发。除了对于自己知名系列恶魔城系列，忍者神龟系列的后续开发外,并没有过大的动作。由于当时街机市场SEGA引发的3D风潮，让KONAMI深感时代的变迁。虽然经过了这么长时间的软件开发，KONAMI作为一个单纯的软件开发会社，却并不可能拥有过于雄厚的资力同样去追随硬件的改良与3D引擎的开拓。KONAMI仍旧选择了用智慧与创新求胜的路线。1994年,已经看清楚PS平台的未来走势的KONAMI依然选择投身PS软件开发阵

营，同年，“心跳回忆”在PS平台上开拓了全新的游戏类型—恋爱AVG，作品没有任何出奇的技术含量，只是清新的画面与令人感动的纯情，就令当时的少男少女感动的一塌糊涂，随着这款软件销量的节节攀升，心跳回忆甚至成为了一种文化，传播在每一个玩家身边。我想，这就是KONAMI惊人的创新与开拓能力所应得的回报吧。从94年至今，10年时间中KONAMI从软件的创新中获得成本，又一次的投入到软件开发与公司硬件建设的需求中。利用3D渲染技术重新塑造自己王牌作品并创立3D潜入AVG先河的MGS，街机市场引发音乐类游戏狂潮的DDR系列，到进入PS硬件平台获得新生的胜利十一人系列，等等创新求变都让KONAMI的游戏充满了新奇与时髦。KONAMI引导了潮流的走向,那是因为他自身不断创新开拓的精神。在如今已经太多泡菜气味的游戏中间，KONAMI的这个精神则更显的靡足珍贵。

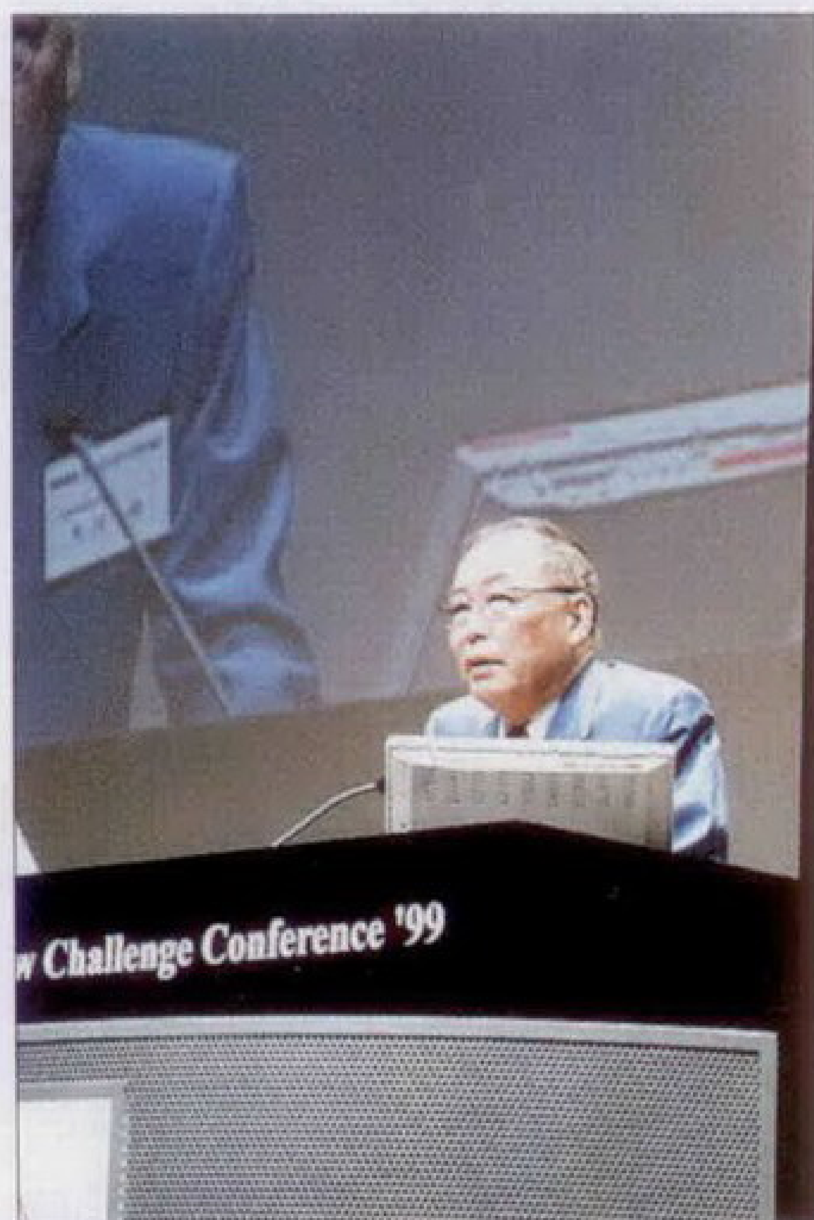
放眼观看KONAMI的创业之路，每一步都充满了创新与智慧，每一步都引领着游戏业界的潮流，甚至KONAMI作品中的众多要素都成为中小会社学习模仿的典范，可见KONAMI作品的市场价值。对于一个当年资力不甚雄厚,但却充满开拓的勇气与发明智慧的会社来说，如今的成功似乎是必然的。而面对KONAMI的本在风格，我们这些追随者只有钦佩与折服，如果KONAMI能够继续自己的开拓之路，已经拥有雄厚资力的他，也许能在不远的将来带给我们更大的惊喜。

SEGA

用街机制作理念引导家用机市场开发的铁人

我想世间不会再有象SEGA一般让人爱恨交织的游戏开发商了。作为我最爱的游戏开发商，SEGA风雨间走的道路让我不得不承认他的硬派已经几近固执，让我这个忠实的SEGAFANS都对其风雨之间从不动容不妥协的超硬派作风报以怀疑：为什么不改变自己的主导方向，而一直用街机制作理念来指导自己的家用机市场开拓方向?而世间的事可能都存在着两面性，如果这个铁人真的有一天变的向市场妥协，那象征着难度与硬派的SEGA标志型软件可能就再也不会出现在我们面前，在市场和个性方面，SEGA也许比我们更为彷徨。而从多年跌宕的创业之路上，我们就可以清楚的看到这个业界铁人的百折不挠。

SEGA是街机市场的王者，在多年的街机市场开发道路上，不但在软件质量方面另其他厂商望其项背，还一直引导着街机市场的开拓方向。SEGA最早在市场上的成功，也正因为街机软硬件开发能力的突出与店铺铺广的成功而来。SEGA早在1956年就成立了以"Service Games Company"命名的弹珠机生产厂商，并在1966年制作出了名为“潜望镜”人气弹珠机台而成为了知名街头娱乐设备开发商。但在多年后小蜜蜂，PACMAN席卷整个电子娱乐街机市场的时候，当时的SEGA在街机市场上显然还不是开路先锋。在街机市场上的迷茫让SEGA在1985年错误投资在了8位家用游戏平台市场(MASTER SYSTEM硬件平台)，并被当时风头正劲的FC轻松淘汰。由此可见SEGA前期创业何其艰难。多年之后SEGA在街机市场上的勃发很大程度上依赖于旗下AM众研的努力结果。在2D软件遍布街机市场的时候，SEGA的AM软件开发团队敏锐的捕捉到3D技术对于软件视觉冲击的革命性，从早期的太空哈里，DAYTONA USA及Scud Race系列，到Virtua Fighter(VR快打)系列，Virtua Cop(VR战警)系列的推出令3D风潮风靡整个街头，SEGA打了一次漂亮的翻身仗，整个街机市场因此而重新整合，SEGA的店铺成为了当时年轻人流行的休闲娱乐场所，街机业也达到了前所未有的辉煌。在那时,SEGA软件的制作方向就早已经确立，以纯粹的游戏性与难度交织的软件一次次更新在喧闹的街机店铺之中。也许是街机市场的巨大成功令SEGA有了重新奋斗于家用市场的本钱。SEGA看准了死对头任天堂还没有发行FC后续硬件平台的良好商机而速速发布了16位家用硬件平台MD。在MD投入市场的时候，SEGA的宣传语中甚至发出了要制作出与街机素质相同的家用软件这样的呼声。后面的历史，大家都很清楚，虽然MD平台上推出过质量上乘的软件，可都存在于硬派动作，射击,格斗类型之中，少量上乘的SRPG，RPG并不能改变整个平台的软件承载方



↑大川功先生为SEGA的崛起耗尽心力。



←看到这个图片不免让我思绪万千，当年为了在国内大多还在进行着fc平台游戏的我们对于MD这个名词近似乎梦想一般的崇拜。可对于SEGA会社来说，MD平台的最终落败是一段最不愿意回忆的历史。



←巨对于国内的玩家充满了诱惑力，很大程度是因为这些超级街机作品的高质量移植软件。可对于真正的日本本土家用游戏市场来说，这些作品犹如鸡肋。







←直到土星时代，本来这个承载着SEGA无限幻想的机器本来身处一个极佳的的时代。却因为SEGA仍然不改的软件路线而又遭失败厄运。



↑DC硬件平台是充满了前瞻性的。作为历史上第一台支持网络通信的家用游戏平台，却仍然因为软件对应方向过于单一而过早停产。


→虽然DC平台仍然以硬派的动作与街机移植作品见长。但例如莎木这样的突破型作品仍然让当时的我们见到了SEGA永远向前开拓的作风。可惜铃木裕先生的莎木架构无法最终实现。

向，MD显然如同一款家用街机平台一般。虽然如同怒之铁拳系列为代表的动作王牌游戏，在制作水平上极端优秀。但却无法扭转动作要素游戏中流程过短,难度过高，街机类软件FANS向明显,游戏性单一的弊病。SEGA在家用平台的软件开发始终复刻着自己已经成功的街机开发道路，在任天堂众多的家用LU向软件及适合家用娱乐的休闲动作与RPG，SRPG软件面前，市场的天平很残酷的倾斜向令一边。让人敬佩的是，SEGA会社并没有被MD的失败所击垮。随着街机软件与街机市场的不断拓展，SEGA在32位次世代平台的争夺中仍不放弃。可以说，土星承载着SEGA会社多年的希望，由于土星的硬件能力已经大幅度缩短了家用软件声光素质与街机软件的距离，所以SEGA希望利用这个机会一雪前耻。可万万没有想到的是，老对手任天堂的倒下并没有让SEGA圆梦，SONY，PS硬件平台成为了众多第三方软件开发商表演的舞台，土星平台的软件亮点仍旧集中在了本社和CAPCOM，SNK等街机开发商的移植类作品。我们对于土星的评价已然众多，我们以历史见证人的角度回望土星平台上制作上乘的VF2，这是土星平台上跨越百万界限的唯一作品居然也只是SEGA街机作品的移植作，这不单单让我心痛，相信也让广大SEGAFANS失望不已。土星的失败与SEGA本身街机软件开发方式直接克隆在家用软件上的指导方向相关，而这时的SEGA，仍旧没有看清家用市场边缘玩家的重要性。当SEGA街机软件的旗舰作品VF发展到了VF3时，已经在家用市场呈强弩之末的SEGA仍然推出了DC平台延续了土星的软件开发道路，在众多硬派的动作与格斗移植作品的支持下，这时的DC已经完全成为了街机FANS们家用训练或冲击难度的专用硬件，完全没有了与PS2主流家用平台竞争的实力……也许SEGA真的不适合在硬件发行的巨大包袱下进行拼搏,之后的“他”选择了软件开发的良性道路，只要是有SEGAFANS的地方，只要是对SEGA的硬派与难度敢于登攀的玩家或对SEGA街机作品一贯支持的玩家都会继续选择在软件投入上的支持，这样的改变，以个人的角度来看，是值得欣慰的，也是相对合理的。



↑铃木裕先生是当年SEGA雄起的核心力量

如今的SEGA一直在延续着自己良好的街机市场拓展。与SAMMY的合并也必然会给整合的街机市场以良好的开发环境。对于只开发家用软件的SEGA来说，依旧没有放弃自己的软件开发个性，从难到逆天的美版忍，到新近发行的暗影刺猬，在难度和关卡设计上SEGA仍旧走着如同街机单章节短流程，高难度的开发方向。而暗影刺猬则更令人惊诧，虽然设计了众多分支路线，但自动记忆的苛刻设定令玩家想进行其他路线必须从头再来……苦笑中的我明白了SEGA就是SEGA，那个我爱的SEGA，永不放弃的SEGA，一直将难度与硬派贯彻到底的SEGA。而既然不愿改变，就不要去改变好了。




←虽然在家用机市场的多年开拓令SEGA体无完肤，但SEGA的街机事业一直在蓬勃发展着。

NAMCO

潮流的追随者

NAMCO总是和KONAMI有着众多相似之处，并在开发软件的种类与数量都有一拼。无论在各个游戏类型中都同样能够找到NAMCO的身影。但当我们仔细看清NAMCO的神髓时，我们会发现他与KONAMI有着根本的不同，从他的发展路途中，我们似乎看到他走了一条软件开发的捷径，那就是永远跟随着潮流。

相信玩家朋友们中间有着众多的NAMCO追随者，并对NAMCO的历史了如执掌。诚然，我们的对于这个电动木马上的骑士—中村雅哉已经有了比较深刻的了解。而NAMCO也曾经扮演过游戏界开拓先锋的角色，不过，那已经是在街机市场开发的源头时代,当时的小蜜蜂与PACMAN以至于后来的铁板阵都为NAMCO的成长与茁壮立下汗马功劳，PACMAN短短时间内突破30万台的销量也让中村雅哉有了丰富的拼搏资本。这也是NAMCO与KONAMI最不同的根本，对于街机市场的巨大成功似乎让NAMCO淡忘了自己的身份，与任天堂在SFC时代的裂痕造成了我们在SFC游戏最黄金的年代几乎见不到NAMCO的身影（直到末期才见到了和解之后的结晶王作“幻想传说”）。NAMCO在街机市场的自主拼搏一直延续到了90年前后。自此之后，NAMCO不得不走向了另一条拼搏道路……

街机市场是NAMCO的本钱，而90年后街机市场的争夺就一直集中在NAMCO与SEGA之中。很客观的分析当年NAMCO的财力，与SEGA简直是天地之别。如果单纯的依靠硬件开发与软件开发拓展，那必然是会耗尽所有财力的。更可怕的是，SEGA在93年创新开发出了第一款3D格斗游戏VR战士。由于这款软件，整个街机市场的天平开始倾斜，连NAMCO本身都没有想到这个波涛来的如此之快，震荡如此巨大。在短短的时间中，NAMCO必须确立自己能和SEGA竞争的王牌，而对手已经制作出的3D格斗类型，就成为了NAMCO首先想到，并必须突破的关口。既然潮流在当时已经被SEGA所引导，那跟随着潮流的开发项目也必然回同样成为潮流！！这样的指导路线在现在看起来也是相当智慧的。但NAMCO并非一般的赝品制造者，VF由于突破了以往格斗游戏的传统，按键防御,段打为主，多段连续打击为辅，以及宁可追求纯粹的多边形填充,也不用材质贴图的硬派作风都说明了作品的创新价值。但在当时，一直以2D格斗游戏为主体的格斗游戏爱好者对新生事物的好奇心理驱使着他们磨合着这全新的操作架构。就在这个关键时期，TEKKEN出现在世人面前……NAMCO的这款3DACT游戏完全延续了2D格斗游戏的操作架构，采用了方向防御+操作的传统架构，并将3D格斗中最为突出的浮空效果大大夸张，游戏表现极端喧哗。以当时的角度来看,采用了材质贴图的TEKKEN虽然技术角度



←从TEKKEN开始，跟随着潮流而动就成为NAMCO软件开发的主导路线。



←这个作品不仅仅为NAMCO获得了惊人的利润，更使NAMCO的无形资产成几何倍数增长。PACMAN如今已经迎来了自己25周年生日，传奇还在继续着.....





←我想从来没有一款RPG如同幻想传说一般进行着流行要素的包装，从藤岛先生的人设到当红乐队的主题演唱，都让玩家对RPG类型游戏有了重新的认识，原来RPG可以如此时尚。

方面落后于VF，却在画面实际表现力上大大超过了VF1。跟随着当时的3D潮流并巧妙的延续了2D格斗玩家的走向，NAMCO实在高妙，3D格斗玩家也由于TEKKEN的出现而彻底分化为两个阵营。NAMCO利用很少的时间与资金投入实现了与SEGA的市场相持，跟随市场与潮流的脚步，并将卖点技术性放大，成为了今后NAMCO软件开发路线的主导。

与3D格斗作品的较量相近的是，NAMCO在竞速类游戏方面同样巧妙钳制了对手。当年专业与操作精度上占先的SEGA竞速框体曾几何时成为街机业的宠儿，而1993年NAMCO利用独立开发的高性能CG基板SYSTEM22制作出了完全追求速度感而舍弃仿真意义的超级名作"山脊赛车"(Ridge Race)却将SEGA的风光夺去不少。游戏本身虽然与SEGA的精密操作感追求不同，却仍然让众多追求极限速度爽快感的街机玩家拍手叫好。在街机市场上的追逐与竞争让NAMCO获得了很大的市场份额。而对于NAMCO来说，重新进入家用平台市场已经是势在必行。1993年谈判之后加入PS阵营的NAMCO利用已经在街机上成功的两个王牌TEKKEN与山脊赛车让PS硬件轻松突破百万销量。

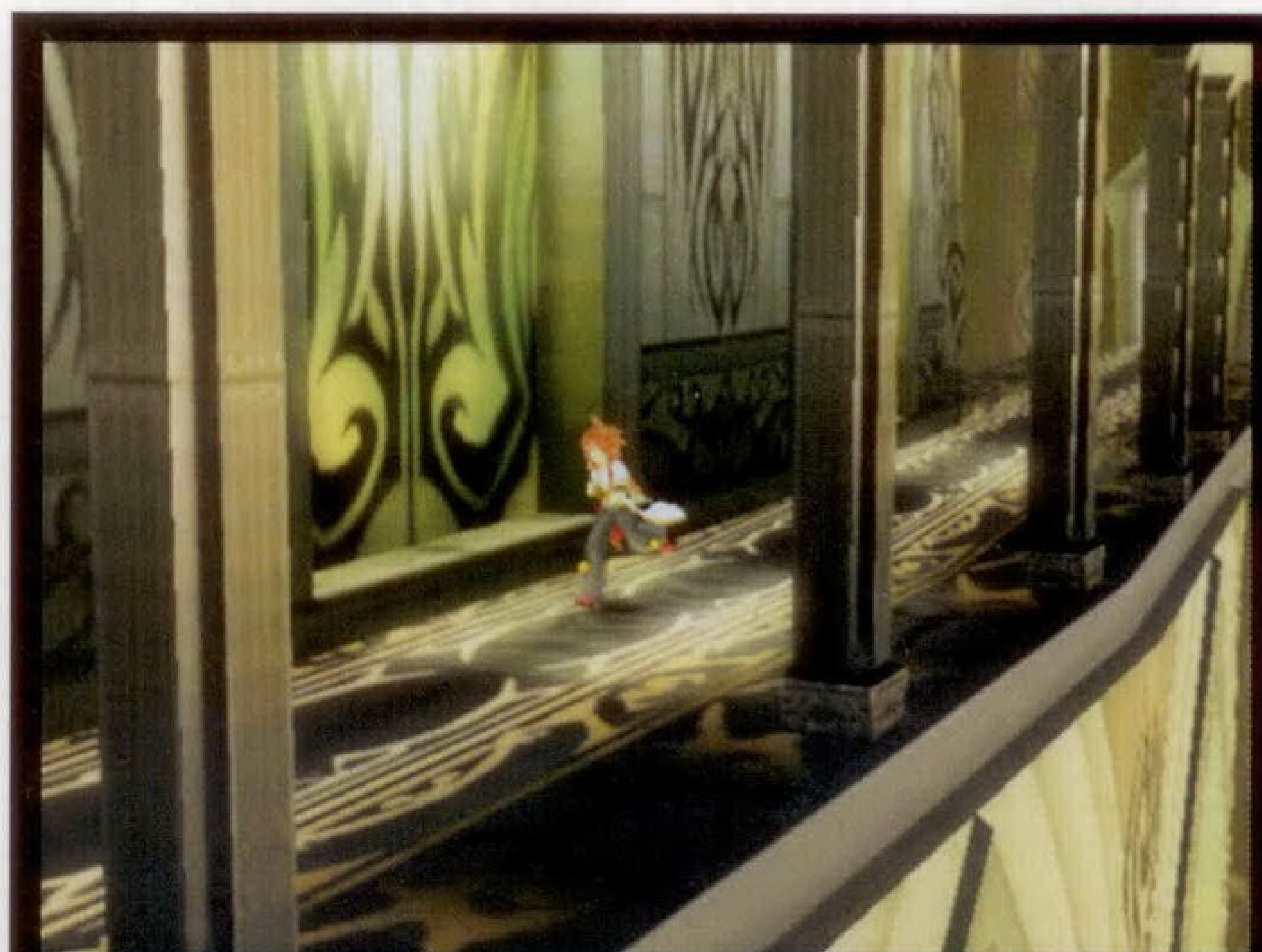


↑当年电动木马上的骑士仍旧神采奕奕（左）

可能SEGA自己也没有明白，为什么一直跟随在自己开发灵感后面的NAMCO，却在商业运营上能够如此犀利。我想，一个能够敏锐洞察潮流走向的人，也势必能够看清商业的时局变化吧，这，也就是NAMCO多年不败的根本所在。1994年，NAMCO看准了当时日本水着与车女郎写真兴盛的时局，将当时时髦的机车美女要素与自己的软件王牌"山脊赛车"相结合，塑造出了"永濑丽子"的电子美女形象，配合当时刚刚兴盛的CG片头，有效的让稍有没落的赛车类型软件重新冲击到了销售量一线。NAMCO的跟风又一次获得了巨大的成功。到2000年之前，NAMCO利用CG的风靡之势将灵魂能力为代表的众多软件利用成熟的CG技术与画面完美的画面表现张力塑造成为了畅销软件。对于流行的方向与市场的定位捕捉的异常清晰的NAMCO，清晰的找到了自己前进的方向。

如今我们回望NAMCO的知名软件，引用流行美术设计与流行音乐渲染的传说系列，跟随3D格斗风潮诞生的TEKKEN，紧跟着速度风潮开发的"山脊赛车"，在CG刚刚兴盛的前端就将画面与CG表现推到顶峰的灵魂能力，这些王牌力作都在NACMO跟随着时代的风潮而被塑造成型。现在市场份额雄厚的NAMCO已经具备了突破创新的能力，并给我们带来了众多颇具新意的作品。但即便如此现今NAMCO的软件还一直存在着众多的流行要素，这显然与其当年跟随潮流脚步的软件开发理念有着本带联系。

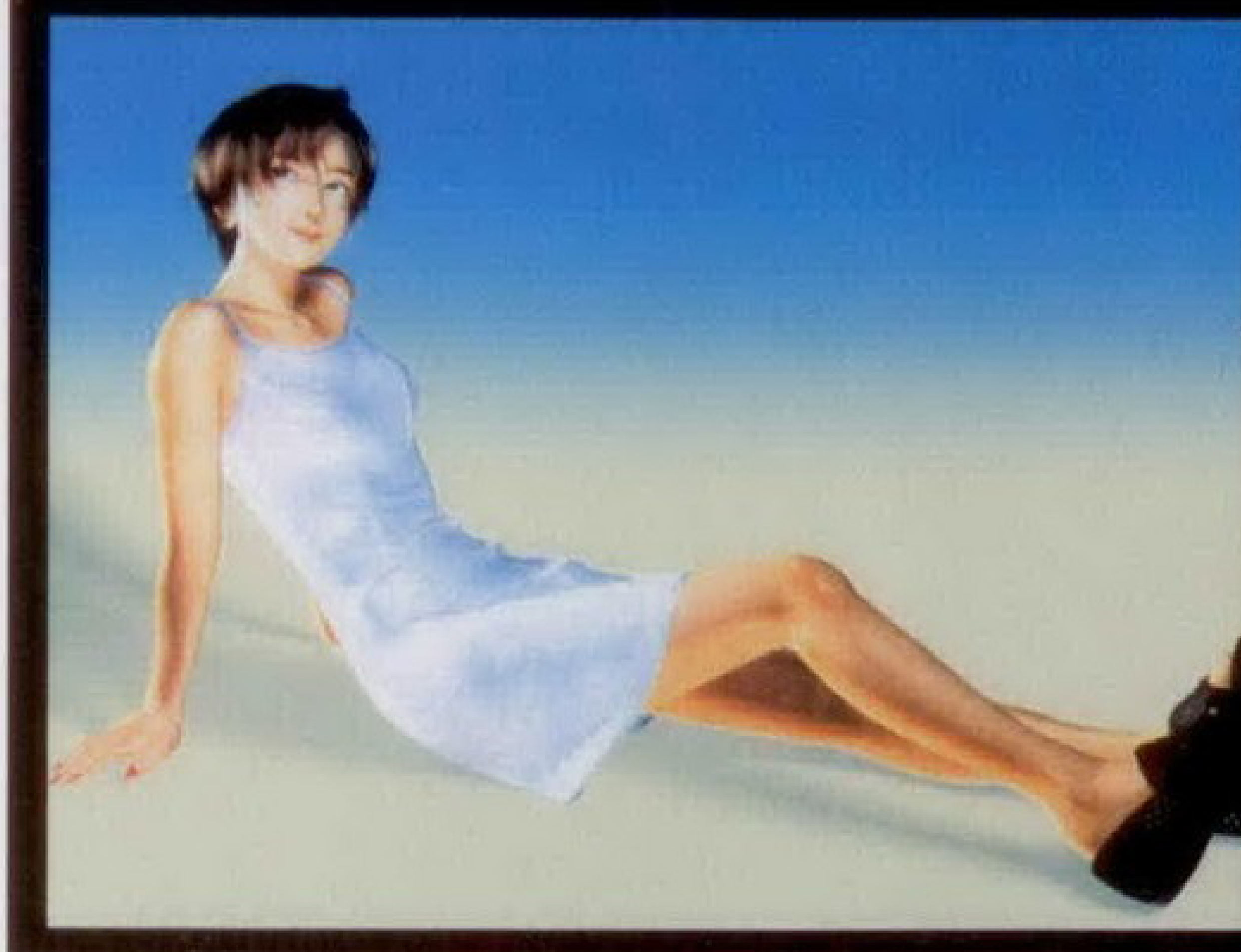
我们有理由相信，当下一个市场风潮来到的时候，NAMCO决不会是个过客，而每一个潮流的开拓者，都要小心这个潜藏在背后的杀手。



↑而传说系列发展到了今天，已经稍微有没落的这个rpg金牌系列在即将要发行的"深渊传说"中重新唤回了藤岛先生为游戏人设。当我们重新看到画面表现出的怀旧风格时，不由得回想起第一次看到"幻想传说"时的感动。



←RR系列已经不能离开虚拟代言人独自存在，这已经成为了一种固定的风格。而NAMCO利用时尚与潮流将自己的软件一次次包装，功力已经日渐深厚。



←当年赶日本本土赛车女郎写真盛行的热潮获得灵感，namco创作出了这样令人心动的赛车女神，永濑丽子的个人价值甚至高过了游戏本身。

EA 最彻底的商业形态

正如文章开头所说的那样，在研究日本厂商的同时，我们也试图向欧美厂商投去更多关注的目光。然而一个令人尴尬的事实是：欧美厂商虽然数量并不少，但是却大都不如自己的日本同行一样个性鲜活。以EA、ACTIVION、TAKE2等知名大厂为例，你可以很轻松地整理出它们所共同的一些特性：开发制作与代理发行两者并重，旗下拥有数量众多、来自各个不同制作小组的游戏；多平台、多机种同步发展，绝少奉行"独占"策略，一个游戏往往是从PS2到NGC，从XBOX到PC，GBA、NDS、PSP等掌机平台也全不放过；对于各种游戏类型都有涉猎，题材多变、风格炯异，很难以"动作游戏厂商"或者"RPG游戏厂商"等概念对其进行分类；所开发的游戏经常与其他的时尚事物相联系，例如电影、卡通题材……诚然，有一些规模较小的厂商或者制作组在它们的某些作品上也表现出来了强烈的个性风格，但终究只能算是"少数派"，缺乏在这里讨论的价值。不过，如果将全世界范围内的游戏厂商放在一个整体中讨论的话，你也许会发现欧美厂商的"无个性"也正是它们相对于日本厂商的个性所在。当然，在欧美厂商中最具有代表意义的就是人们所熟知的Electronic Arts——EA。

无人能挡的业界巨鳄

在日本厂商屡屡为保住十万级别的销量而挠头的时候，EA却像批发白菜一样每年出产近30款百万级别的游戏，几乎占其全年发售游戏数量的一半。而在这些百万级作品中，又大部分都已经成功实现系列化，拥有稳定的用户群，每每有续作问世，销量就绝对不会让人失望。2004财年，EA的销售额约为30亿美元，领先了北美游戏厂商销售额第二名的ACTIVION将近三倍。这个令人瞠目结舌的数据，毫无争议地证明了EA"世界第一大游戏软件商"的称号。

或许另外一个例子也能从侧面反映EA的地位：2003年5月，EA在E3电玩展揭幕前夕宣布退出XBOX Live在线游戏开发商行列，将只为PS2 ONLINE提供软件服务。事情的起因是微软XBOX Live运营方案与EA之间存在着巨大的分歧：微软希望通过建立统一中央网络服务器的方式，直接控制所有XBOX Live网络游戏服务的收益。所有软件公司所制作的网络游戏，都将登入到微软提供的中央平台，而玩家只需要向微软缴纳一定数额的费用，就可以通过这个平台来运行所有支持XBOX Live的游戏软件。对于一些规模较小的软件商来说，这种方案具有积极的意义，可以使其节约成本，不必担心架设网络硬件所需的费用。而对于EA这样资金雄厚、有能力自己架设服务器的公司来说，却无异于将自己的收益命脉拱手交给微软操控，这在EA看来当然是不能容忍的。EA的首席执行官拉里?普罗博斯特直言不讳地指出"微软就是要独占全部利益"。这场争端持续了一年之久，一向强势的微软最终只能做出让步，修改了XBOX Live服务条款，使得EA可以获得更多的利润，这才破镜重圆。2004年的E3展上，EA宣布加入XBOX Live软件商行列，并随之公布了一批支持XBOX Live的游戏软件。当然，协议的达成是EA与微软双方互相







↑→体育游戏的重要性不言而喻，EA也是不惜重金购买版权。



←《模拟人生》是全世界最畅销的游戏之一，这种"人人都可能沉迷"的游戏方式是EA的拿手好戏，为EA创造着巨大的利润。

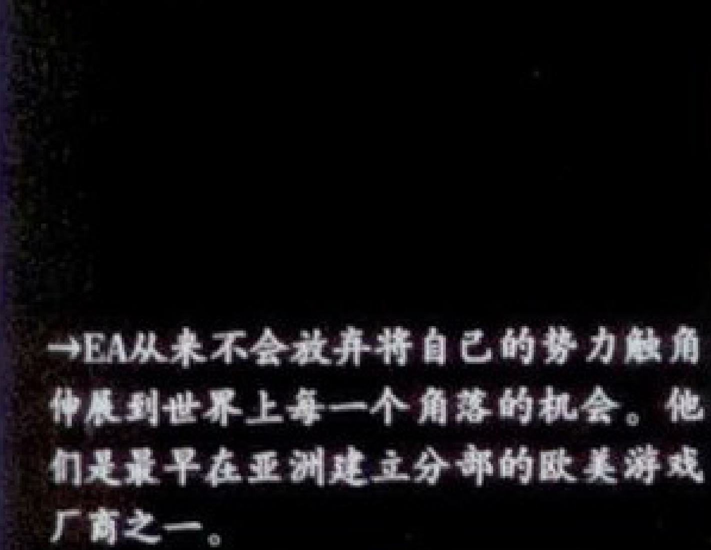


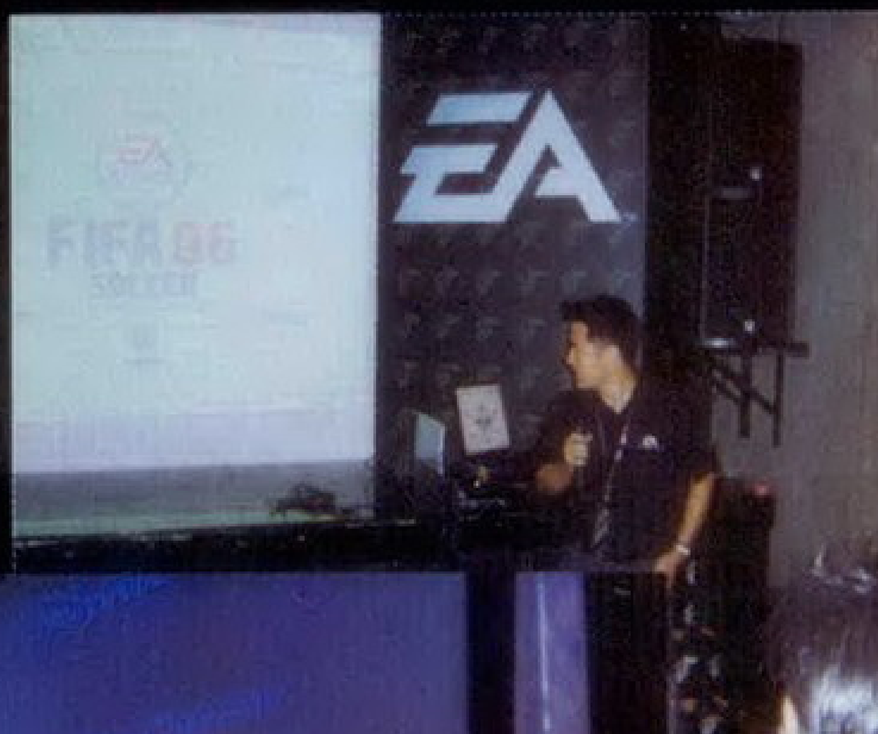


↑EA的产品线长度是其它公司所望尘莫及的，各种类型它都有涉猎。



←拉里·普罗博斯特，EA巨舰的掌舵人。某些人认为他的经营策略是游戏界的"邪恶根源"。





→EA从来不会放弃将自己的势力触角伸展到世界上每一个角落的机会。他们是最早在亚洲建立分部的欧美游戏厂商之一。



←任何一个硬件厂商想要在欧美市场上站稳脚，都不能不借助EA的支持。EA与微软关于XBOX Live的争端很好地证明了这一点。

争取利益最大化的结果，不能简单地说成是"微软向EA低头"。但是，以微软公司的财力和开拓电子娱乐事业的决心没有人敢于怀疑他们终将成为游戏界的的主宰。能够与这样一个"未来霸主"掰手腕而且不落下风的，恐怕除了EA这条"巨鳄"之外，也没有哪个软件厂商有如此底气了吧。

艺术乎？商品乎？

由于东西方文化的差异，国内的玩家可能对于橄榄球、冰球等在北美市场上呼风唤雨的游戏接触不多，但我们仍然能够在长长的"EA出品游戏列表"上找到众多耳熟能详的名字：FIFA系列、NBA LIVE系列、模拟人生系列、007系列、哈里?波特系列、极品飞车系列、火爆飚车系列、指环王系列、战地1942系列、荣誉勋章系列、地下城守护者系列……够了，如果要将它们旗下的知名作品全部列出的话，也许需要占据半页纸。在这些作品中固然不乏佳作，有些甚至可以称为传世经典。然而如果你曾经仔细品味过EA出品的游　戏的话，你很有可能会发觉其中似乎欠缺了一种要素：那就是创新的激情。正如有人曾经形容过的那样：EA的游戏，总的来说画面都还不错，音乐一般挺好，难度普遍不高，整体素质中等偏上。它们就象是从流水线上装配出来的产品一样四平八稳，不过不失。这种观点虽然不能说100%正确，但确实在很大程度上反映了EA作品的实际情况。

那么，原因何在？要找到这个问题的答案，首先必须先回答另一个问题：游戏在你的心目中到底是一件艺术品，还是一件商品？站在玩家的立场上，你会毫不犹豫地选择前者，然而以厂商的观点来看呢？追求利润是商业活动的必然要求，没有利润，厂商就无法维持经营，自然也就无法满足玩家的期待。EA之所以取得了巨大的成功，正是因为它将先进的企业管理和项目控制机制发挥到了极致。日本的游戏厂商，领导人往往是技术人员出身，对于游戏制作还保存着原始的激情。而EA的管理人员则大都是毕业于高级商业学院的管理人才。他们可以不懂游戏，但是却能够以商业营销的基本原理来统筹控制游戏的开发销售过程，并且获得尽可能大的利润。EA的领导者们就象是高明的乐队指挥，依据一份经典的乐谱，严谨地调配着各种乐器的合奏。然而他们也仅仅只是稳健的乐队指挥而已，却不是充满着想象力的作曲家。他们很少会犯错误，但是也无法给你太多的惊喜。

EA的游戏往往是多平台发展，绝少奉行"独占"策略，这是因为"在商场上没有永远的朋友，也没有永远的敌人"；EA的游戏往往采用明星代言，依托于电影、卡通等题材，是因为这样做能够保证吸引到一定的用户数量，降低风险；更不用说铺天盖地的续作、衍生作，它们能够尽量利用前作的资源和影响力，轻松地延续一个品牌……看看《模拟人生》吧，它前前后后到底发售过多少个资料片谁也数不清楚。或者看看《哈里波特》、《蝙蝠侠》，它们都赶在电影上映之前发售，借电影的声势来推销自己。相比之下，当年RARE小组的《007：黄金眼》，同样是电影题材,却经过了数度延期、直到精益求精之后才面世，而EA的作品是几乎不可能出现这种情况的。因为错过档期就等于错过商机,费更大的力气做出来的游戏，未必就比赶上档期的游戏卖得更好。在游戏品质和商业利润之间,EA自然是"义无反顾"地选择后者!当然，EA强大的团队实力保证了游戏的基本素质不会太差，就算需要赶一点时间也不至于是粗制滥造。但是,那种"十年磨一剑"的惊艳之美，便只能与"EA出品"绝缘了。

吞噬一切的"名作坟场"

一个必须直面的事实是：EA名下绝大多数的知名品牌，包括前面提到的《极品飞车》、《荣誉勋章》、《模拟人生》等等，都是通过收购而来的。这些曾经才华无限的制作小组，被纳入到EA庞大的体系之后，就只能遵守EA的运作策略，老老实实地开发续作、资料片，而不再有全新的原创作品问世了，这不能不说是一种对天才的扼杀。

对于那些自己无法一口吃下的厂商EA又会采取什么样的对策呢？体育类游戏是北美市场中的"兵家必争之地"，EA SPORTS的游戏也受到了SEGA等其他游戏厂商的挑战。就以橄榄球为例，EA先是以8亿美元买断了美国橄榄球大联盟的冠名、球员肖像等使用权，又斩草除根地与ESPN体育频道签订了15年独占协议，从根源上断绝了SEGA开发橄榄球游戏的权利。如此双管齐下，EA"唯我独尊"的王者地位又有什么好奇怪的呢？

更为人垢病的是EA对某些制作小组的拆分重组，使得它们最终彻底消亡。最典型的例子包括曾经制作过《命令与征服》的Westwood工作室、制作过《主题医院》、《地下城守护者》的牛蛙公司、制作过《创世纪》的Origin公司等等。这些公司的作品几乎都代表了一个时代，是玩家们永远无法磨灭的记忆。然而在并入EA之后，他们却被悄然解散，或者并入其他部门——因为EA不能容许玩家们把一个游戏品牌与其制作小组划上等号，不允许制作小组的乐章凌驾于EA的主旋律之上。在EA的体系之中，只有EA GAMES、EA SPORTS、EA BIG这三大品牌，相对于日本厂商经常以"明星制作人"作为焦点的营销策略，EA的方式可以说是不近人情，但却也更符合现代工业化生产的理念：这样才不会将游戏的成败系于某个制作人身上，只有EA两个字母才能代表一切。

有人说，自从1991年普罗博斯特入主EA担任CEO之后，EA的历史就是一部兼并整合史。2004年底EA收购法国知名游戏厂商UBI SOFT的举动，又再次引起了巨大的震动。我们无法预知EA将在这条道路上走到一个什么样的终点，你可以爱EA,也可以恨EA，但是无论你对它采取什么样的态度，你都无法否认这支乐队在以最严谨、最合理的方式来运作着。它们所演奏的旋律是如此之雄浑有力，它们的舞台上已经容纳不下另外一丝的杂音——不过，在这场冗长的音乐会上，台下已经有些观众开始打起了盹。








动新诚意全力打造！
最完美的圣诞欢乐献礼！

现全面接受邮购

机动战士 ガンダムSEED DESTINY 终极典藏

12月20日发售　超值定价：22.80元

超豪华特典



1《机动战士高达SEED+DESTINY CLUB》漫画
大受好评的官方爆笑四格漫画，前所未有囊括主人公们的逗趣故事，绝对独家中文版，不容错过！

2《彩种插话》美图赏鉴
出自名家之手，原连载于月刊《NEWTYPE》上的超精美图册，艺术品般的梦幻作品。珍稀限量，爱不释手的完美收藏！

3《高达SEED DESTINY》2006官方桌历
最新最热的2006主题桌历，全新描绘的绝美好图，豪华精致，在感动中迎接新年的到来！



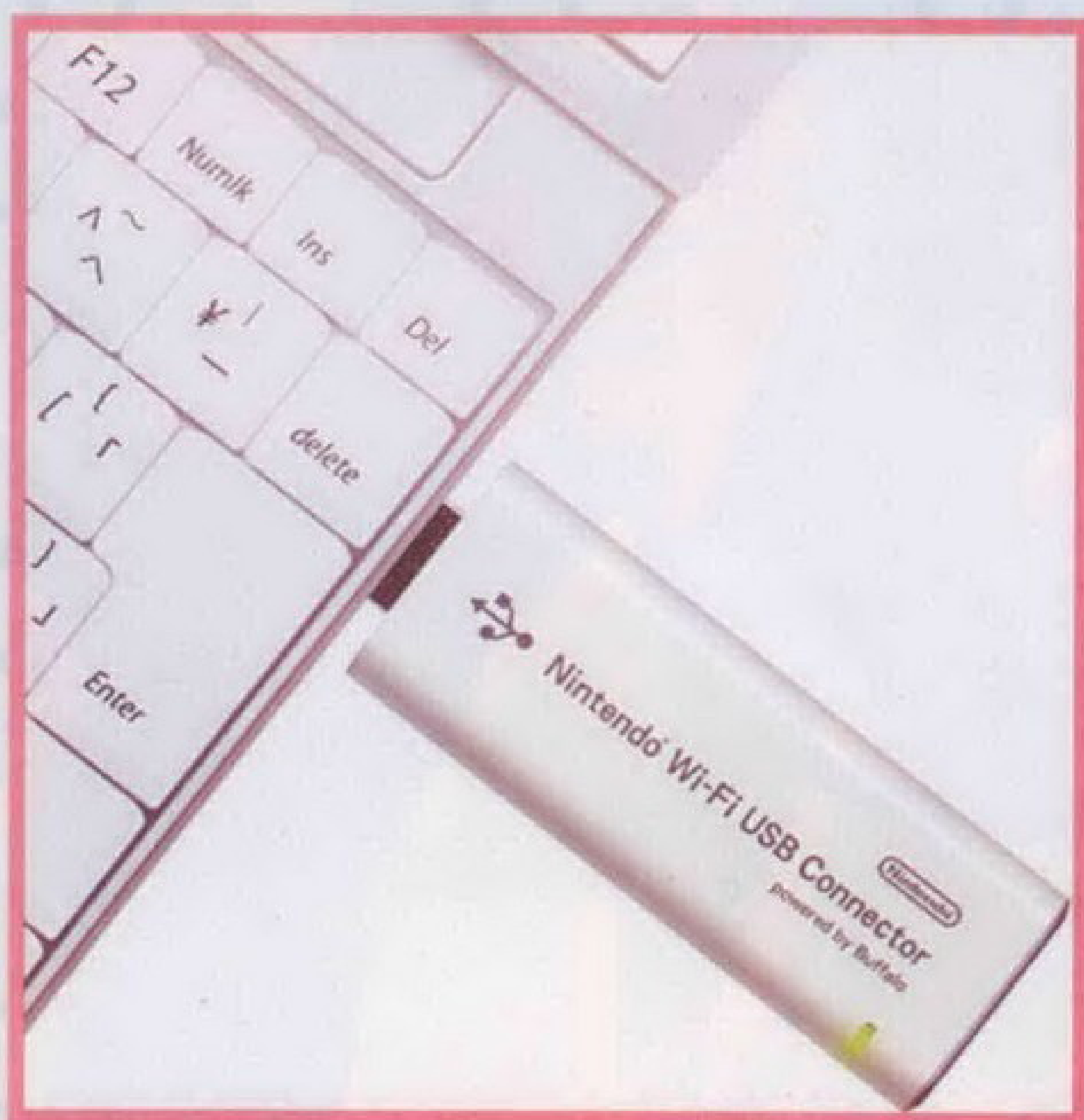
特制藏品



4《主题歌PV全收录》VCD两张
"SEED+DESTINY"所有已拍摄的歌曲真人PV全收纳！大牌歌手艺人的精湛演出，与动画和歌曲气氛丝丝吻合的极致画面——真正无双的影音记录！

邮购请注明"SEED终极典藏"邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

Wi-Fi 无线 你的无限精彩



详尽介绍 权威分析 带你亲身体验NDS的网络世界

《马里奥赛车DS》和《动物之森DS》已经发售了，相信有不少玩家都非常喜欢这两款游戏。但你们试过在网络上与其他玩家对战吗？不是用电脑，就是你手中的NDS！而实现这一功能的正是"Wi-Fi"。什么是Wi-Fi？我们要怎么利用Wi-Fi？本期特别策划将会让您彻底了解这个新一代无线网络技术的奥妙，并亲自动手构筑自己的家庭Wi-Fi网络系统，带您亲身体验与美、日玩家对战的乐趣。

初级Wi-Fi入门教程

Wi-Fi这个名称在几年前就有了，但是在国内普及的速度却一直不太理想。Wi-Fi其实就是无线保真(wireless fidelity)的缩写，曾被视为科技业余爱好者的玩具，但目前在国外开始崭露头角，成为互联网领域的一支重要力量。Wi-Fi与蓝牙技术一样，同属于在办公室和家庭中使用的短距离无线传输技术。该技术使用的是2.4GHz附近的频段，该频段目前尚没有得到许可。Wi-Fi技术所基于的标准有两个，分别是IEEE802.11a和IEEE802.11b，不仅其传输的有效距离很长，而且速度还高达11Mbps，并且与各种802.11 DSSS设备兼容，使无线上网成为可能，凭借着这些优点，Wi-Fi已成为了目前笔记本电脑最为流行的无线上网手段。

根据无线网卡使用的标准不同，Wi-Fi的速度也有



所不同。其中IEEE802.11b最高为11Mbps，部分厂商在设备配套的情况下更可以达到22Mbps，IEEE802.11a为54Mbps、IEEE802.11g也是54Mbps。而任天堂的Wi-Fi正是以IEEE802.11b的为标准而定制的，但在此基础上还是进行了细微的调整，可谓是以最小的投资获得最高效率。

通过任天堂提供的Wi-Fi连接网点，我们可以无线登陆到专门的Wi-Fi对战平台，和世界各地的玩家进行游戏。比如最新的《马里奥赛车DS》和《动物之森DS》目前就是最热门的Wi-Fi对战游戏。而今后还会有更多的NDS游戏将支持Wi-Fi平台，必将吸引更多来自不同国家的游戏爱好者，也使游戏的互动性踏上了新的台阶。

那么我们回过头来看一下，任天堂选择Wi-Fi技术来加强NDS的无线互联功能究竟还出于哪些考虑，也就是Wi-Fi的优势有哪些呢？

首先是Wi-Fi无线电波的覆盖范围广。我们知道，蓝牙技术的电波覆盖范围非常小，半径大约只有15米左右，而Wi-Fi的半径则可达100米左右，办公室自不用说，就是在整栋大楼中也可使用。据悉，更有由Vivato公司推出的一款新型交换机能够把目前Wi-Fi无线网络的通信距离扩大到约6.5公里。

其次，虽然由Wi-Fi技术传输的无线通信质量不是很好，数据安全性能比蓝牙技术差一些，但它的传输速度非常快，可以达到11Mbps，符合个人和社会信息化的需求。这当然为多人同时在线对战提供了速度的保障。

最后，厂商进入该领域的门槛也比较低。厂商只要在机场、车站、咖啡店、图书馆等人员较密集的地方设置专门的高速网点，由于网点所发射出的电波可以达到半径数十米至100米的地方，用户只要将支持无线LAN的笔记本电脑或NDS拿到该区域内，即可高速接入因特网。也就是说，厂商不用耗费资金来进行网络布线，从而节省了大量的成本。

日本、美国、欧洲的Wi-Fi网络

11月24日，任天堂北美的Wi-Fi服务器正式开通，而在此之前日本国内的服务器早已经为公众服务了。而在欧洲方面，由于国家比较多，架设无线网点的难度较高，所以任天堂也只能暂时把重心放在欧洲最大的游戏市场英国上。仅在英国，任天堂就计划架设超过7500个网点。

首先说日本，在10月5号举行的"2005秋季NDS研讨会"上，任天堂就公布了其在日本的无线网络计划，并发布了专用的"任天堂Wi-Fi无线网络USB转接器（Nintendo Wi-Fi USB Connector）"。任天堂日本的Wi-Fi联机服务以"简单、安心、免费"三大宗旨为出发点。该服务将通过各种精心规划的联机方式，免除一般无线上网时繁杂的设定步骤，由主机自动产生帐号密码，让玩家能轻松连上网络，享受联机游戏的乐趣，并且玩家所接受的一切服务均为免费。目前所规划的联机方案有以下几种：

方案一：通过任天堂于全日本游戏卖店所架设的1000处无线网点，以及任天堂与日本免费热点协会合作所提供的全日本3000处FREESPOT联机网点来进行无线上网，无须特别设定即可使用。方案二：使用任天堂预定推出的"任天堂Wi-Fi无线网络USB转接器"安装于家中具备宽带网络的WindowsXP个人计算机上，即可通过个人计算机来提供NDS的无线上网环境。方案三：通过具备简易上网设定功能的Wi-Fi无线路由器，如Buffalo的"AOSS（AirStation One-Touch Secure System）"等产品，完成简易的设定后即可无线上网。

在方案二中提到的PC用USB转接装置"任天堂Wi-Fi无线网络USB转接器（Nintendo Wi-Fi USB Connector）"，已于11月23日推出，定价3500日元（含税）。该装置适用于安装WindowsXP操作系统而且具备宽频网络联机的PC，只要将该装置安装于PC的USB连接端口，并安装好驱动程序与管理程序，即可通过PC的宽频网络联机，提供最多5台NDS进行Wi-Fi无线上网。相关设定全部内置于支持Wi-Fi联机服务的游戏软件中，玩家只需要进行简单的选择设定即可完成连接，PC端则只要运行管理程序中的执行命令来开放对NDS主机的联机权限即可。

然后咱们再看看美国和欧洲。由于Wi-Fi技术在美国发展较快，所以NDS的无线联机并不存在什么问题，而且在10月中旬，美国任天堂宣布，将与麦当劳连锁快餐餐厅的Wi-Fi无线网络供货商Wayport合作，提供NDS免费的无线上网服务。凡是在全美有提供Wi-Fi无线上网服务的麦当劳餐厅用餐的玩家，都可以通过简易的设定登陆Wi-Fi对战平台，而且不需要负担任何费用。在欧洲，虽然国家众多使得铺设无线网点的工作极为繁琐，但是面对日益膨胀的欧洲游戏市场，任天堂当然也不会放弃开发欧洲Wi-Fi网络的计划，先期在英国设立的无线网点数量就几乎有日本的两倍，而且在以后还会陆续为欧洲其他国家架设更多的网点。因此虽然任天堂没有公布在欧美发售"任天堂Wi-Fi无线网络USB转接器"，但通过如此密集的无线网点设置，欧美的玩家也可以随时随地与身处异地的玩家对战交流。

中国iDS的无线网络前景

在目前神游所公布的iDS游戏名单中，还没有出现能够对应Wi-Fi网络的作品。但是既然iDS的基本构造和NDS没有本质上的区别，那么我们也有理由相信在未来会有支持无线网络对战的中文游戏推出，只不过中国的玩家要等上一段时间了。

至于已经购买了NDS的中国玩家来说，并不是丝毫没有体验上网对战的可能。相反，由于任天堂在游戏软件中已经预置了网络的设定，所以我们只需要购置无线路由器，然后进行相关的设置后就可以实现在中国登陆Wi-Fi网络对战平台。其所需的设备和相关的设置，我们会在接下来的文章中为大家详细介绍。



■名目繁多的Wi-Fi网络USB转接器

实现Wi-Fi的必备武装

正如前面所说的那样，通过Wi-Fi无线网络这个新的平台，任天堂将NDS的无线对战功能上升到了一个新的层次，通过它我们就能将自己手中的NDS接入无线网络，和来自世界各地且有着相同爱好的其他玩家在网络上进行交流。以后掌机玩家们就可以不必再羡慕只有家用机玩家们才能够网络对战了，而且掌机的便携性与无线网络使用上的方便性更是家用机网络所不能具备的。说了这么多，那么具体需要哪些东东才能实现这个美好目的呢？就让我们一一道来。

NDS连接Wi-Fi网络必备道具：

●NDS或者是神游IDS游戏主机；

●支持Wi-Fi功能的NDS游戏卡带（NDS烧录卡烧录的Wi-Fi游戏也支持）；

●无线网络接入设备；

●宽带、ADSL及一切能联入INTERNET的网络环境。

基本上来讲，第一项和第二项相信只要是NDS玩家都已经具备了，需要说明的两点就是并非所有NDS游戏卡带都支持Wi-Fi功能的，有的NDS游戏本身当初在制作和设计的时候就只是单机游戏，另外现在市面上已经逐步开始流行一些品牌的NDS烧录卡了，从目前测试的情况来看通过NDS烧录卡烧录且支持Wi-Fi功能的游戏也是可以的。第四项网络环境简而言之只要大家能上网且不是用的小猫的话基本上就是OK了。最后也就是最为关键的第三项了，考虑到大多数玩家通常对无线网络接触的并不多，对无线网络接入设备的情况和使用方法可能不熟悉，接下来会专门进行这方面的讲解。这里提供几种备选方案给大家选择：

●支持Wi-Fi的无线路由器；

●支持Wi-Fi的无线AP（Access Point），也就是无线网络的接入点；

●任天堂Wi-Fi USB CONNECTOR或者支持虚拟AP的无线网卡。

上述三种方案中的任何一种都是可以帮我们接入Wi-Fi的利器，由于版面有限我们只能简要说明一下它们各自的优缺点，大家可以根据自己的实际情况进行取舍。无线路由器就是在无线AP的基础上加入了支持路由、DHCP NAT等等高级的功能，而专业级的无线AP则因为稳定性和安全性比一般的无线路由器还要贵一些；虽然任天堂官方也有专门发售了USB无线网卡，不过其折合成人民币的话大约在400大洋左右，更重要的是这个东东主要是在日本本土发售，想要入手的话会比较麻烦。所以基本上是不予考虑的；另外带虚拟AP的主板目前虽然也有不少厂家支持，但如果仅仅为了玩Wi-Fi就更换一套主板显然是得不偿失的事。所以最后剩下可供我们选择的对象就是无线路由器和支持软AP的无线网卡了。由于并非所有的无线路由器都能够支持任天堂的Wi-Fi网络，为避免对此有兴趣的朋友做无用功，下面列出任天堂官方公布的部分无线路由器兼容性列表：

厂商	产品	兼容性情况	推荐度
3Com	3CRWE554G72TU	兼容性很好	推荐使用
Apple	Airport Express	兼容性很好	推荐使用
Belkin	F5D7230-4	兼容性很好	推荐使用
Belkin	F5D8230-4	兼容性很好	推荐使用
Belkin	F5D7231-4	兼容性较差	有兼容性问题
Belkin	F5D6231-4	兼容性很好	推荐使用
D-Link	DGL-4300	兼容性很好	推荐使用
D-Link	DI-514	不支持	Nintendo WFC
D-Link	DI-784	兼容性很好	推荐使用
D-Link	DI-624	兼容性很好	推荐使用
D-Link	DI-524	兼容性很好	推荐使用
Hawking	HWR54G	兼容性较差	有兼容性问题
Linksys	WRT54GC	兼容性较差	与Nintendo WFC有兼容性问题
Linksys	WRT54G	兼容性很好	推荐使用
Linksys	WRT54GX	兼容性较差	设定[G]模式和基本传输率1.2MPS
Linksys	BEFW11S4	兼容性很好	推荐使用
Microsoft	MN-500	兼容性较好	推荐使用
Netgear	WPN824	兼容性较差	有兼容性问题
Netgear	WGR614v5	兼容性较差	有兼容性问题
Netgear	MR814v3	兼容性一般	在使用固定IP地址情况下可以
Netgear	WGT624	兼容性较差	有兼容性问题
SMC	SMC2804WBR	兼容性很好	推荐使用
SMC	SMC7004VWBR	兼容性很好	推荐使用
SMC	SMC2304WBR-AG	兼容性很好	推荐使用
US Robotics	USR5462	兼容性较好	推荐使用
Zyxel	P-334W	兼容性较好	推荐使用

由于无线网卡的生产厂商和品牌太多，所以无法在此详细列出。这次测试由于手头上正好有D-LINK公司出品的DI-624+A网卡，所以自然就拿它来开刀了，经测试其稳定性和对任天堂Wi-Fi网络的兼容性都很不错，价格方面也比较便宜，只要260元。大家可以自由选择适合自己的网卡，基本过程都是一样的。

无线路由器Wi-Fi连接方法

OK，现在准备工作都已经做得差不多了，就让我们看看用无线路由器是怎么联Wi-Fi网的吧。

1、将联结至INTERNET的网线接入无线路由器的WAN端口；

2、路由器的LAN端口接入和本机网卡相联的网线；

3、接通电源；

4、在电脑上设置网卡的IP地址为：192.168.0.1，如果是通过内网上网的话为了避免和服务器有冲突可将IP地址改为：192.168.1.1；

5、打开空白IE页，输入刚才设置的IP地址，用户名写ADMIN，密码为空，就会出现路由器设置画面，无需进行更改，一路按下一步直到完成；

6、现在电脑和附近的无线网络设备应该都可上网了。

搞定上述步骤后路由器部分就已经设置完毕了，剩下的就是游戏方面的设置。以NDS上新出的《马里奥赛车DS》为例，点击最后一项NINTENDO WFC SETTING，选择NINTENDO Wi-Fi CONNECTION SETTINGS，这时会有三个显示为NONE的联结选项，随便选一个进入。接着选择SEARCH FOR AN ACCESS POINT，即搜索附近有无无线AP，如果有的话只需10秒钟左右就能搜索到，测试中默认是无线AP名为DEFAULT,选中DEFAULT，可直接进入TEST CONNECTION项，大约测试15秒后如果能成功就会显示成功找到WFC，那么恭喜你，你已经可以联入WFC游戏了！其中的SETTING都选择自动的，完全不需配置，接着退出到NINTENDO WFC MATCH，选择确认就可以正式联入WFC了，整个联入过程大约只需40秒左右，视各人带宽和网络环境会有所区别。这时会看到有FRIENDS、RIVALS、REGIONAL、WORLDWIDE四个选项，选择自己喜欢的模式进去痛痛快快地过把瘾吧！



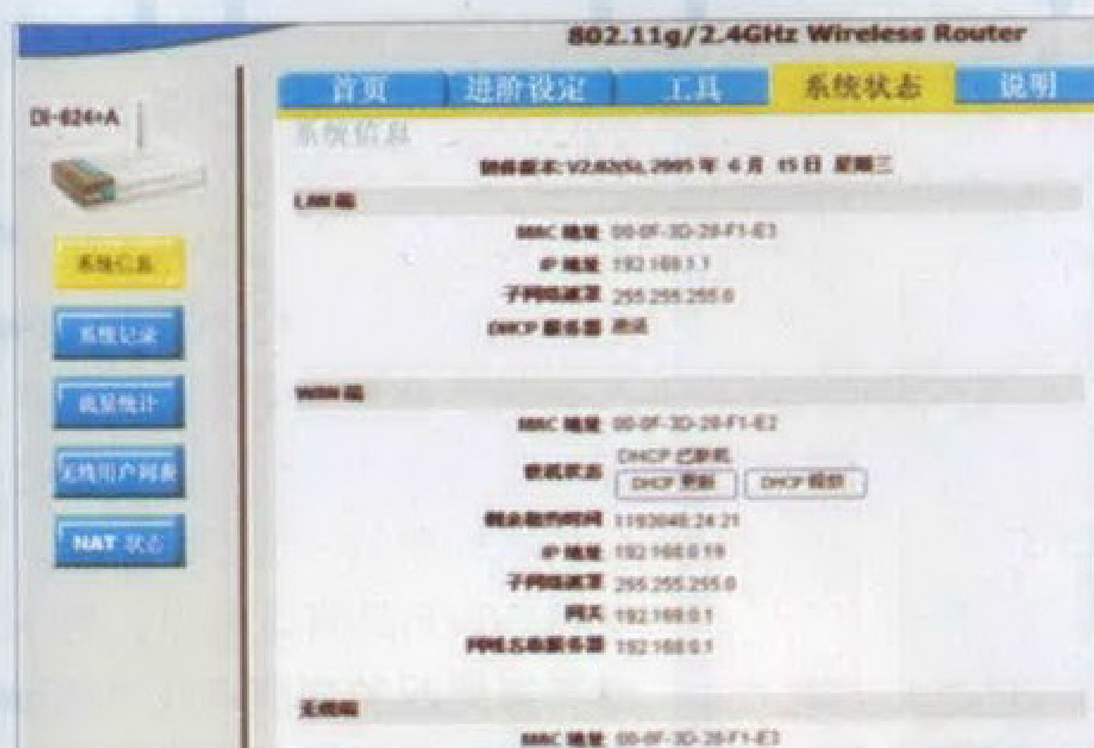
无线网卡Wi-Fi联接方法

上面介绍的是通过无线路由器联接Wi-Fi网络的方法，下面再简要说明一下利用支持AP的无线网卡连Wi-Fi的方法。这次测试用的产品同样是D-LINK公司出品的DWL120+为例，由于是同一个厂商推出的产品，所以使用时在部分方面是相通的，也方便大家与上文有个借鉴；当然，最重要的原因：这个东东旁边兄弟部门就有，不用白不用……不过它的价格其实也挺便宜，只需180元。已经拥有或是准备购买其他牌子无线网卡的玩家朋友同样也可参考下文，毕竟基本道理都是一样的。

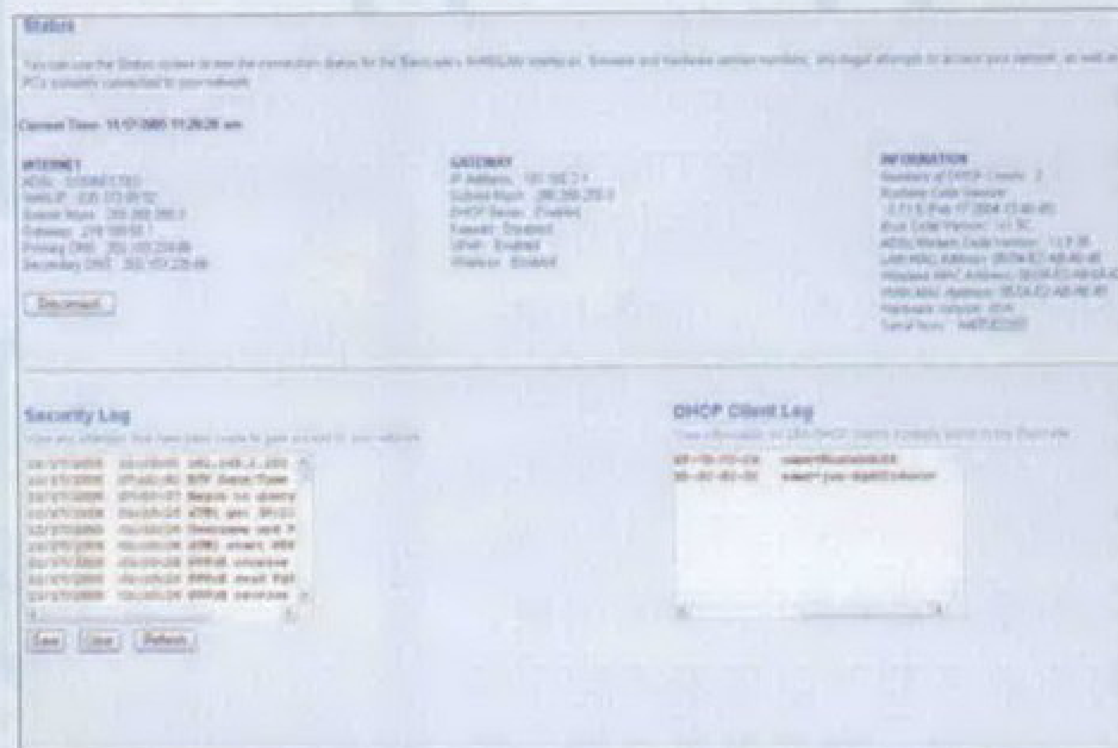
首先要求PC能够联入INTERNET网络，然后将网卡插到PC的USB接口上，系统就会提示找到新设备并要求安装驱动程序，将网卡附送的驱动盘安装上去，如此网卡就可以被识别出来并可以使用了（这个步骤相信只要是接触过电脑的朋友都会非常熟练）。不过因为现在还没有AP，所以显示器的右下角会出现一个网卡没有连上网络的小标志。

打开网卡的管理程序，并选择软AP启动，如果此网卡不支持软AP的话肯定是没有这个选项的，这样一来就会发现原本刚才显示网络不通的那个标志没有了。之后在“网络邻居”上用右键打开查看属性，可以看到无线网卡以及接入INTERNET那块网卡的状态，把它们都选上，然后右键查看，选择建立桥联接，这样软AP就算是正式启动了。

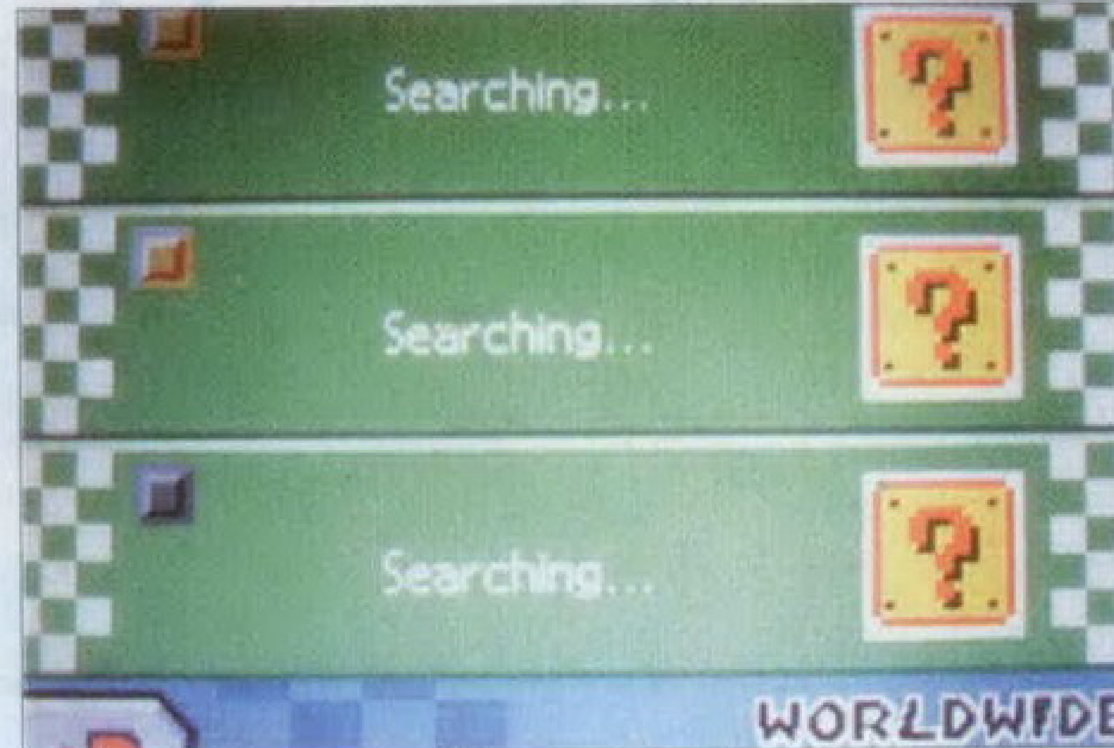
接下来要做的是设置无线网卡的IP，还是以《马里奥赛车DS》这款游戏为例，一切都和上文中所说的无线路由器设置时一样，只不过进入NINTENDO Wi-Fi CONNECTION SETTINGS时要选择最下面的CONNECT TO YOUR NINTENDO Wi-Fi USB CONNECTOR，同样一旦测试成功也是完全不需要设置的，之后再联入WFC就行了。



↑联网前需要按照上图中那样设置正确的IP地址和子网掩码。



↑不同的设备进行设置时会略有区别，不过基本操作都相同。



↑已成功联入网络，再进来一个玩家就可以来场精彩比赛了。



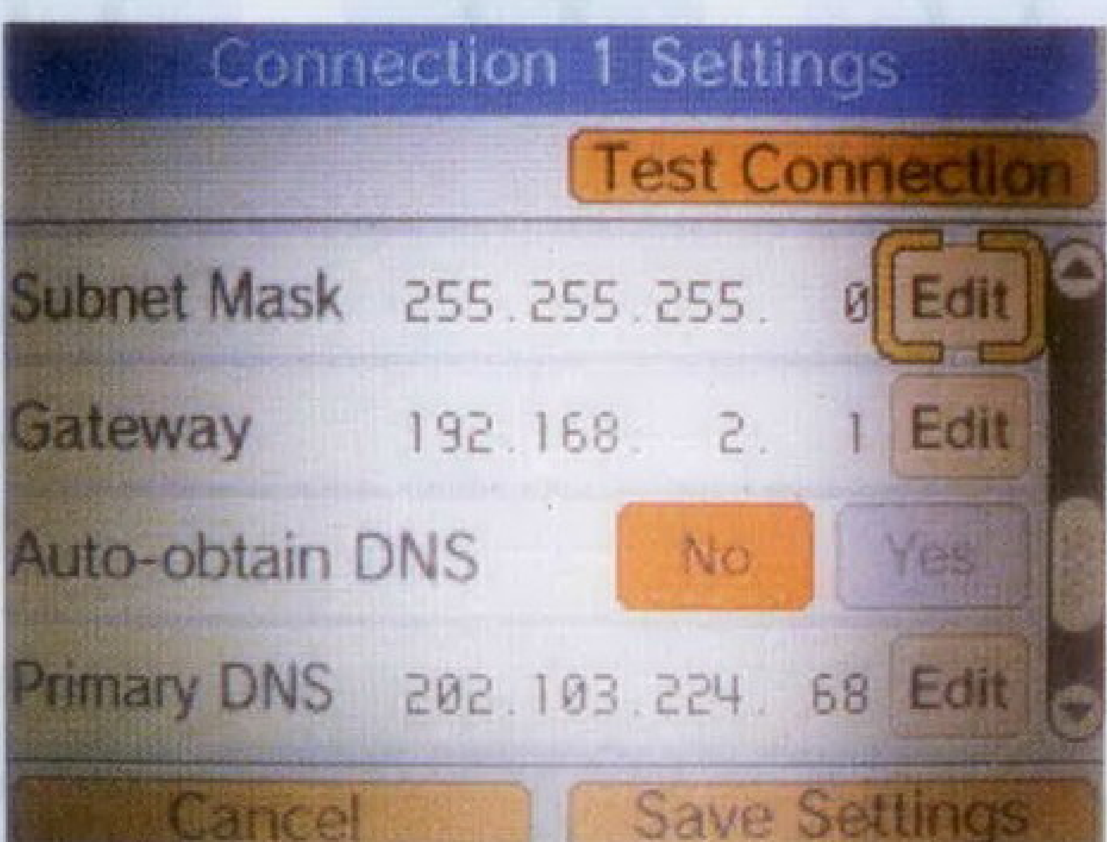
马里奥赛车DS联网评测

一直以来，多人对战功能都在《马里奥赛车》系列中占有非常重要的地位，提到多人同乐的游戏，相信也有许多玩家会立马想到它。作为赛车游戏，“马车”系列不像其他竞速作品那样以反复挑战最速时间为终极目的，其最大的乐趣其实是在与别人的对战过程中取得。这次刚发售的美版《马里奥赛车DS》在多人对战方面有了更进一步的加强，包括NDS一贯支持的无线局域网和这段时间任天堂力推的Wi-Fi无线网络对战。其中无线局域网支持一卡8人对战，Wi-Fi对战则是支持4人对战。前面我们已经详细介绍了使用NDS和相关设备联上Wi-Fi网络的具体要求和操作了，下面我们就先以《马里奥赛车DS》这款游戏为例来看看利用Wi-Fi联网对战的实际情况。

首先确认NDS已经能够联上Wi-Fi网络，现在我们将美版的“马车”插入NDS，开机，进入游戏，来到主菜单画面；因为是要联无线网对战，所以选择最下面的“NINTENDO WFC”选项开始进行联线。之后屏幕上就会出现任天堂那个标志性的蓝色圆形Wi-Fi标志，等待一小会就会进入下一步，为了给玩家在联网方面更多的选择，一共可以存储三条不同的Wi-Fi联接设置，如此我们即可以根据不同的条件和场合选择当时正好适合自己的联网方式了，作为经常被玩家们携带在身上的掌机，的确容易遇到这种情况，看来任天堂想的还是挺周到的。现在我们任选一个进入即可，接着屏幕上会有选项提示寻找无线网络接入点，点击即可，然后下屏会显示一串英文字符“Search for an Access Point”，这个过程视网络环境所需等待的时间大概是在10秒左右。经过一小段时间的等待，终于成功找到一个可用的AP，这时下屏会有关于这个AP的简要信息说明，最左边的那项是刚才在路由器里设置的SSID名，右边的锁表示是否需要密码，最右边那个槽表示的是该AP的信号强度（类似于手机的信号强度），请尽量选择信号强的AP，通过这种AP联上Wi-Fi后才能保持无线网络的稳定性，否则有可能老是掉线，如果因为这个原因而扫兴的话，实在是太让人郁闷了。现在让我们输入刚才在路由器里设置的WEP密码，屏幕上会提示您是否保存这个设置，当然选“是”，接下来是测试连接情况，成功的话就会自动返回设置界面，点“BACK”，这样我们就成功创建了一个“马车”专用的Wi-Fi联结设置了，以后再要联网玩“马车”的话直接在之前的那3个设置方案中选择这个已经创建好的就行了，当然我们也可以创建新的或是更改已建立的联网设置。



↑目前中国玩家用Wi-Fi上网对战“马车”的人数还很少，有此打算的玩家不妨先去一些专门的论坛找找志同道合的朋友。



↑我们可以自行创建三种不同的联网设置并保存，这样万一某个设置联不上时还可以用其他两个设置替换。

好了，现在我们可以选择“NINTENDO WFC MATCH”准备联网开始游戏。点击后要先确认联接，联接的过程可能会稍微需要等上一段时间，视环境状况可能要等一分钟左右，OK，联接成功！现在屏幕上有四个选项，分别是FRIENDS、RIVALS、REGIONAL和WORLDWIDE，其中FRIENDS相当于“好友列表”，玩家可以将自己在现实生活中或是游戏中认识的一些好友的号（CODE）添加进来，以后想要找他们联网对战的话直接进入这个选项点击代表他们的帐号就行了；RIVALS是在一个相对较小的地区范围内給玩家寻找对手，比如我们在北京，点这一项后找到的对手基本上也就是在北京附近的玩家；REGIONAL是让电脑自动选择对手；WORLDWIDE则是在世界范围内寻找对手。大家可以根据自己的实际情况进行选择，一般来讲第一次联网玩的玩家需要多玩几次找到玩得来的朋友和他们的CODE之后才能用上FRIENDS选项，而世界上玩“马车”的朋友虽然不少，可咱们中国玩家的数量就是凤毛麟角了，所以RIVALS也是我国玩家基本可以直接忽略掉的,剩下的REGIONAL和WORLDWIDE其实差不太多，我们就选WORLDWIDE来试试看吧。接下来又是等待，上网对战就是这点比较麻烦，好在“马车”的玩家还是相当多的，据说目前上线的有几万人，所以花点时间和耐心要找个对手还是不难的。有其他玩家加入后就可以开始比赛了，和单机模式或无线局域网中一样，选择角色、赛车和赛道后马上就是正式的比赛了！从测试情况来看，联Wi-Fi网对战的实际游戏效果还是很不错的，和普通WLAN联机对战没什么区别。跟国外的玩家们赛了好几场，基本上拿第一名还是没什么问题的，呵呵，小小得意一把。

有任天堂Wi-Fi帐号的玩家还可以去官网的相关游戏排行榜上查看自己的成绩和排名，方法是首先登录Nintendowifi.com，接着点击页面上方的“Link Your Nintendo WFC ID”，然后输入我们的Wi-Fi Connection ID，确认就可以查看。得到帐号的方法是进游戏中的Nintendo WFC菜单，接着依次选择“SETTINGS”、“OPTIONS”、“SYSTEM INFORMATION”，屏幕上第二行的那个号码就是，先记下来。接下来需要弄昵称，这之后的页码有一个临时昵称，记下来，关机重启进入NDS系统设置，将机器名暂时改成刚才记下来那个昵称，确定再重启联“马车”的Wi-Fi网，成功联上后我们在NINTENDO Wi-Fi注册帐户时填写的邮箱中就会收到一封来自任天堂的确认邮件，这时帐号的ID关联完成，打完收工！当然，别忘了把自己的NDS机器名字改回您自己喜欢的名称。



动物之森DS联网评测

一般来讲，可以联网进行游戏的类型主要有两种，一种是纯粹的对战与比赛，另一种就是互相交流，上面我们进行评测的《马里奥赛车DS》可以说是NDS玩家联网对战的首选作品，而最近刚发售日版《动物之森DS》就是交流类的必备游戏。作为05年年末最值得关注同时也是首批支持任天堂Wi-Fi无线网络对战的作品，自然逃不掉被我们拿来开刀做测试的宿命（笑）。

游戏的基本联网方法和“马车”是一样的，我们就不再做重复介绍了，不过在《动物之森DS》中，玩家是管理着一个小镇的发展的，所以本作联网交流的主要内容其实就是进入别的玩家管理的小镇中进行参观，与他们聊天以及交换道具等等。本作中要想联Wi-Fi网首先要去拥有一个自己的CODE，然后还得在游戏的“好友列表”（**ともだちリスト**）中添加别人的CODE，就是菜单中那个黄色的心形符号里面进行设置。开始游戏，首先需要完成最初的一堆任务，接着就可以去找大门右边的那个狗警卫（警犬？），和它对话，出现三个选项，第一项是“出访”，第二项是“迎客”，第三项检查自己的CODE。虽然孔子说过“有朋自远方来，不亦乐乎”，不过做测试我们可没有时间窝在自己的镇子里等人，还是选择“出访”吧。接下来需要等待联机成功，成功后就是选择出访对象，需要说明的是被访问的对象必须进入“迎客”的状态，否则是不会出现在列表之中的。选定后就可以出村了，成功和对方联结上后屏幕就切换到了被访者的小镇中。一开始我们站在小镇的大门口，等一会对方就赶了过来。在对方的小镇子里我们可以聊天，也可以相互交换道具和进行游戏，四处溜达一番并拿上一堆对方赠送的土特产后，本次友好访问基本可以说是圆满完成了，呵呵。



同样是通过Wi-Fi进行的游戏，可以感觉出《马里奥赛车DS》和《动物之森DS》两款游戏的风格差异还是蛮大的。可能是前者更适合于自己吧，感觉“动物之森”这种慢热型的游戏，尤其是联网后的意义需要长时间的游戏和与他人的交流才能更深入的体会得到。写到这里，笔者情不自禁的想到任天堂的杀手锏级作品，新的口袋妖怪系列一旦登陆NDS，支持Wi-Fi是肯定的了，到时候其将掀起的联网对战热潮光是想想，都能感觉到其可怕的魔力了。

■使用无线网络进行游戏对人体健康是否会有不良影响?

IEEE 802.11规定的无线发射功率不可超过100毫瓦，实际发射功率也就是60-70毫瓦，这是一个什么样的概念呢？手机的发射功率约200毫瓦至1瓦间，手持式对讲机高达5瓦，几方面一比就会发现无线网络的功率要小得多了；而且无线网络使用方式并非像手机那样直接接触人体，因此应该是安全的。

■目前NDS上有多少款游戏支持Wi-Fi？用NDS烧录卡烧录的游戏可以支持Wi-Fi吗?

现在已知的作品包括：《动物之森DS》、《马里奥赛车DS》、《银河战士》、《索尼克Rush》、《Bleach DS》、《失落的魔法》、《Contact》、《托尼霍克滑板》和《三国无双DS》；这些作品中已经发售的有《马里奥赛车DS》、《托尼霍克滑板》和《索尼克Rush》。根据测试，现在用LINK和G6这两款烧录卡烧录的《马里奥赛车DS》都支持Wi-Fi，其他NDS烧录卡还有待进一步验证。

■听说任天堂有官方的测试是否可以支持Wi-Fi的网页，那个有用吗？怎么用?

没错，老任是公布了一个测试您的主机是否支持的网页，地址是http://wifi.nintendo.co.jp/information/check/index.html，要求的操作系统测试环境是WIN XP+SP2。不过说实话这个测试用的网页和能否登陆Wi-Fi并没有必然关系，用这个测试不行并不代表真的无法联结。

■无线路由器支持NDS的Wi-Fi，那么PSP的联网游戏支持吗?

当然也是支持的。毕竟Wi-Fi无线网络又不是老任他们自己家的，任天堂只不过是借助了这一平台以拓宽和延伸NDS的游戏性，它能想到这一招，索尼自然也不会视而不见。可以说，以后不仅是掌机，甚至家用机也都很有可能Wi-Fi这个平台或多或少的产生联系。

■我在联网对战《马里奥赛车DS》时看到有些玩家的车身上有徽章，这个是怎么回事?

这是《马里奥赛车DS》独有的小玩意，您只需在进入游戏后在OPTIONS选项中选择EDIT，然后再选EMBLEM就可以自己制作徽章，制作完毕保存后即可在游戏中显示出来。

■无线路由器和支持软AP的无线网卡各有什么优缺点?

简单来讲，无线路由器的发热量小，散热性好，即使在炎热的夏天工作性能依然很稳定，而且设置和连接都比较方便，缺点就是路由器的体积略大，不便携带，其实说大也不大，只有文具盒大小，价格自然比较高，最便宜的都在250元以上。无线网卡在价钱上就要便宜很多了，而且有些网卡自带了闪盘的存储功能，体积也只有闪盘大小，便于携带，但是网卡的缺点也是明显的，因为直接和USB端口联接，发热量极大，导致的后果就是容易掉线。

■为什么电脑开着BT、迅雷这种下载软件时也能联上WFC，但是老是掉线?

熟悉网上下载的朋友都知道，像BT、迅雷这些软件虽然很方便，但作为代价就是极其占用网络资源，且占用大量的带宽，别说是自己电脑上的其他联网程序，即使是同一个宽带小区的用户都有可能因为大量此类软件的使用而导致网速巨降。无线路由器也是通过INITERNET联上WFC的站点的，所以玩WFC时自然就有可能因为带宽的问题而掉线，建议联网玩游戏的时候把这类软件关掉。

■为什么我设置都是好的，也能够找到网络，可就是联不上WFC?

请检查一下您的电脑是否安装了软件防火墙，比如金山毒霸防火墙、天网防火墙、诺顿之类软件的，像您这种情况可能是由于防火墙设置的过于严格了。建议您关闭防火墙再试试。

■如何保证我单独一人享用无线网络，而防止别人偷偷地使用无线网卡接入我的无线路由器呢?

不用担心，无线路由器的设置中有给网络加密一条，只要加上一个密码，别人的NDS如果没有密码就无法连接进来了，同样自己的NDS在INTENDO Wi-Fi CONNECTION SETTINGS中也是需要写上密码才能接入的。

■无线路由器的通信距离是多少米？可以同时接入多少台NDS呢?

一般无线路由器的有效距离是300米，在家里或者在单位的同一层里走动都可以毫无影响地联入Wi-Fi。据我们测试，四台NDS同时接入都没有问题，老任官方的WIFI适配器据说能够同时支持5台NDS。

■常见的无线网络协议有哪些，它们的特点是什么?

最常见的有IEEE 802.11，IEEE 802.11a、IEEE 802.11b、IEEE 802.11g。其中IEEE 802.11是IEEE(电气和电子工程师协会)最初制定的一个无线局域网标准。IEEE 802.11b又被称为Wi-Fi，使用开放的2.4GHz直接序列扩频，最大数据传输速率为11Mbps，也可根据信号强弱把传输率调整为5.5Mbps、2 Mbps和1 Mbps带宽。无需直线传播传输范围为室外最大300米，室内有障碍的情况下最大100米，是现在使用的最多的传输协议。

■听说这种无线网络设备也像电脑那样有个什么Wi-Fi认证？请问这是怎么回事?

因为IEEE并不负责测试IEEE 802.11b无线产品的兼容性，所以这项工作就由厂商组成的Wi-Fi联盟——无线以太网协会WECA担任。凡是通过其兼容性的测试产品，都被准予打上“Wi-Fi CERTIFIED”标记。我们在选购IEEE 802.11b无线产品时，最好选购有Wi-Fi标记的产品，以保证产品之间的兼容性。

■请问无线局域网的工作模式主要有哪几种?

无线局域网的工作模式一般分为两种，Infrastructure和Ad-hoc。Infrastructure是指通过AP互连的工作模式，也就是可以把AP看做是传统局域网中的Hub(集线器)。Ad-hoc是一种比较特殊的工作模式，它通过把一组需要互相通讯的无线网卡的ESSID设为同值来组网，这样就可以不必使用AP，构成一种特殊的无线网络应用模式。几台计算机装上无线网卡，即可达到相互连接，资源共享的目的。

■为何某些兼容IEEE 802.11b的产品宣称传输率可达22Mbps?

虽然IEEE802.11b规定其传输速率最高为11Mbps，但很多符合IEEE 802.11b的产品都宣称其产品最高可支持22Mbps。而在IEEE 802.11任何一个协议中并没有提及22Mbps这一速率的标准。这是怎么一回事呢？原来这是TI(美国德洲仪器)公司推出的所谓增强型IEEE 802.11b标准。其理论速度是原来的2倍，达22Mbps。这一自家的标准已被很多名牌的厂商采用。因为这是自家的标准，所以必须AP和网卡都必须支持。如果有一方不支持，则速率自动降为11Mbps。

Wi-Fi无线网络关键词

术语	说明
802.11x	定义了无线局域网技术的一系列标准。此标准由电气电子工程协会(IEEE)制定，它包括802.11a、802.11b和新兴802.11g。802.11h和802.11i标准在本文发布时仍在开发中。
Wi-Fi	代表“无线保真”，指802.11标准的IEEE802.11b子集。Wi-Fi支持高达11Mb/s的数据传输率，是迄今为止最常用的标准。
WLAN	无线局域网的缩写，指采用802.11无线技术进行互连的一组计算机和相关设备。也称为LAWN。
WAN	广域网，指覆盖主要城市中心或整个国家的网络，例如GPRS、CDMA和GSM等。
无线热点	通过无线接入点为移动用户提供连网或互联网服务的区域。公共热点建立在图书馆、机场、酒店甚至咖啡厅和餐馆中，外国的NDS玩家就可以在肯德鸡、麦当劳这样的公共场所直接连上Wi-Fi无线网络进行游戏。
蓝牙	一种低成本、低功率无线“线缆替代”技术，使电话、笔记本电脑、PDA和外设等设备能够通过短程(10米)无线信号进行互联。



再次改变，在日历即将翻到2006的时候。

我知道你的心在期待颤抖，
在期待翻开书后的美妙感受。

那就向前走，跨越2005，我们一起踏入新的年头！

不需要理由，因为我们的精神都已融进每一页的结构。

时间，其实只是一个人为的标记，我们所应做的，不过是努力向前走。

闯关族的家

第一百七十三回

□主持/唯夜 □插画绘制/华尧

这里是闯家，由此开始，是我们的大社区；由此开始，数十页的别致专栏和人文关怀；由此开始，电软将你留住。

新的一期，再次相见，叶子首先要做的呢，是为大家导引讲解一下我们新电软的众多新亮点。我们的心意，真切希望你可以触摸到。

1 杂志开本 这是最大也是最直观的变化，现在这本又大又厚的杂志拿在手中，我们可以理直气壮地对你说——价钱便宜量又足！当然了，这下子无形中我们的工作量进一步加大了，不过嘛，累得很high。

2 电软LOGO 你可要仔细看哦，我们的LOGO字体是有所改变的。现在"电子游戏软件"这六个字在转角处或是多了几分圆润，或是刚直得彻底。做杂志跟做人，很多时候是一个道理，有时要懂得灵活变通，有时则要坚持原则。新的一年里，我们将会变得更加成熟。



3 吉祥物 我们的小龙吉祥物不再是爬在LOGO的右上角了，现在他以更随和、更亲切的方式出现在我们的期刊数旁，你有没有觉得他变可爱了好多呢？叶子真的很喜欢哦。

4 新闻人物 现在在我们每期新闻的后面，都会有一篇与业内知名人士的对谈专访，从这些文字中，我们或可以了解到近期大作的制作心得，或可以探触到会社的思路和方向，或可以感受到业界未来的走势。所谓face to face，让我们直接来听听他们都说了些什么。

5 无双特报 若是简单从形式上来理解，这是一个加大码的无双报道。每期，我们都会特选出一部重头且值得期待的作品，除了会介绍各种游戏要素之外，还会带你去了解它以及制作它的人的前台背后，探究作品的渊源，掌握它的外延和周边信息。在这个无双特报中我们所投入的精力，使它无异于一篇小型的特别企画。

6 游戏铁板阵 OK，大家要注意了，这可不是铁板烧哦。实际上，它可以说是我们内文的第一重大变化，游戏铁板



阵的前身，正是编辑点评。但之前限于字数，我们的评论经常说不到深处；限于以前的形式过于流行，甚至都吸引不到你的目光。所以从这期开始，我们就将之前的那一套完全推翻掉！现在我们将一页集中评论一个游戏，主评的那位编辑将以足够的空间为你分析一款游戏的优劣，以及品评它带给人的个中感受。大家在了解到我们观点的同时，也可以对整部作品有一个掌握和认识。此外，我们这次完全舍弃了打分制，而是代以"A、B、C、D"四个分级，更加形象。

7 篇幅变化

人生活剧和角色这两个栏目在得到了延续的同时，都将分别扩充为两页。只是有时它们不会在一期杂志中同时出现，有时会采取交替刊载的方式，譬如这一期。可千万不要因为一期不见，就以为它们消失了哦。另外一个有页数变化的固定栏目，就是闯家了——详细的等叶子为大家点数完这些变化，咱回到家里慢慢说。

8 编辑手札

过去很长一段时间中手札都可怜地蜷缩在一个角落里，很多读者也都不干了——这个情况一定要改变。从这期开始，手札全面复归，于闯家中重现，并且编辑们摩拳擦掌齐上阵，我们在家中一起热闹吧。



9 超G女生

G就是Game的G，这可是我们新栏目中的重头哦，由可爱的小沛为大家主持。他每期都将联系采访电玩世界中的女生，让大家看到电玩MM有着怎样的游戏生活，了解那份别致的美好。如果，你也是一位愿意展示自己并热爱游戏的女生，那就赶紧来联系我们吧！

10 战国英杰传

对日本战国历史颇有掌握的雪飞，将主持这一栏目，逐期为你历数那段风云年代中的豪杰枭雄，从更加人性化的角度去体味乱世中的沉浮动荡。战国时代，无疑是日本历史上最抢眼、最吸引人的一笔，对那段历史感兴趣的读者们，这次就让你们满足！

11 电玩产业论

新思考、新连载，以深度专业且理论的方式审视这个业界。没错，也许你会觉得比较艰深。不过，就是要有这么一些重度栏目，在受众选择它们的同时，它们也在选择受众。

12 科普园地

硬派栏目再度归来！玩转硬件不可少，砸改拆解——呃，第一个字是口误、口误——以及选购维修使用全攻略。之前这个栏目消失了一段时间，主要也是因为当前处于主流硬件换代期，以前的东西已经被挖掘得差不多了，而新的还未发售或普及。但新的一年必定将不同了，电软会为你在新的浪潮中导航。

13 对白赏析

语言的力量是伟大的，有时仅一句话就足以震撼你，足以令你感动和回味。这个栏目将精选翻译游戏中的精彩对话奉献给大家，我们一起来赏析这些或妙趣横生、或深长隽永、或忧伤感人的瞬间。我们在05年中曾有一篇特稿“只言片语的精彩”颇受好评，很多读者反应希望可以继续见到这样的文章——OK，对白栏目，其实就是我们对它的延续。

14 魂斗罗传说

这是另外一个十分有趣的连载。魂斗罗，一提这三个字，就会掀起一阵我们对游戏童年的美妙回忆——你是不是觉得自己已经对这个名字太熟悉了？如果你真的这样认为，那就赶紧去翻翻这个栏目吧，我跟你说哦，围绕着“魂斗罗”的身周，可是有着太多你其实还根本不知道的故事。

15 百万殿堂

震撼的名字下面必然有着经典的含义，从最早的那一款开始，我们将为你细致点数回顾日本游戏历史上销量达到百万级别的作品。看到过去的辉煌，我们就更有理由期待明天。

16 双周游戏秀

它由以前的“最新作游戏情报”进化而来，重点的变化就是我们把“双周”这一时间概念提前了——以前是指近两周将要发售的作品，现在是介绍我们在制作每一期半月刊时当前刚刚发售的游戏。这样我们可以把介绍和描述写得更具体、更有参考价值，真正起到你可以凭此去选择游戏的作用。不必担心这里介绍的游戏会与其它栏目中的重复——在决定了攻略、铁板烧和铁板阵的选材后，其余的才会出现在这里。

17 整体结构调整

其实看到叶子现在说的话你就已经应该感到些不同——闯家及一系列的专栏都提前且集中了。而往后看你还会发现——如果你喜欢倒着翻书那就当我没说过——攻略和研究的位置都已经调到了杂志的最后部。我们想这样杂志整体的结构会更有序、更明确，而攻略置于最后也方便大家寻找查阅，必须得说，这是个体贴设定哦。



18 电玩通

电玩通从现在由报纸改版成为16开的小册子，而更加重要的是，它的主体内容也作出了明显调整。电玩通上以后将不出现新闻，而在摘登我们论坛的内容之外，重点追加了对于影视动漫最新动态的纵览报道，满足每一个作为“多栖人”的你的口味。其实对于它的内容，我们还准备很多选题和素材，只是这一次限于篇幅没有刊登上罢了，这些追加的变化，以后会逐步体现出来的哦。

19 诸多细节

现在我们在每一个页码的边上，都会标注出当前页所属栏目的名称，方便你确定自己目前在杂志中的“位置”。除此之外，我们在诸多栏目的每一页下方都增添了心得、小技巧这类TIPS的东西，提供给大家更多的信息量。此外还有游戏资料栏等等许许多多细致的调整……虽然如上种种看上去都是微小的变化，但我们觉得，细节之处，才见用心。



如你所愿

OK，最重要的事情说完了，那么——叶子就再说一次喽：おかえりなさい~ 欢迎回家！

匆匆就是一年，叶子已经整整主持了24期的家了，今年大家看见的还是这张脸，千万别觉得烦哦。

话说这一年，叶子也算确立了自己的风格，我知道有很多人喜欢；但肯定也有很多人特恨我——要不你们怎么都嚷嚷着加页？看看前几期的回函卡，这种呼声的密度越来越高，令人发指。

好，那就遂了你们的愿——翻翻你们现在手中的书，看看闯家是几页？

我们的家正式加页，并且今后也不会缩水。而且开本也变大了，叶子这次算是豁出去了，觉得我厚道的，就鼓励表扬一下吧。

家里的另外一个重大变化，就是整合了编辑手札，之前有那么多的人希望能在家里见到更多的编辑，嗯，叶子就把他们都抓来了。从此之后，诸位编辑的言语会穿插出现在我们家中，他们的想法、他们的故事，与大家分享。

VOICE 圣诞快到了，我希望叶子变成圣诞老人，在圣诞之夜给我一台PS2，这是我的小小心愿，相信叶子一定会满足的。 From 贵州湄潭 游川

实在抱歉，但我真的长不出那么有水平的胡子来。其实我看荇菜挺合适的，气质好，人又博爱，关键是笑容亲切可爱，粘上大胡子后效果一定绝佳，纵然不像圣诞老人，但cosplay马克思或着恩格斯还是可以的。

想在圣诞夜收到圣诞老人的PS2，以下条件是必须满足的：一，你得准备一只足够大的袜子；二，你要有一定的经济基础，以用来购买水泥和砖头修一个壁炉；三，如果你做不到二的条件，那么你至少要有买感冒药的钱，因为若是没有壁炉，他只能从窗户进来，而12月底的半夜开窗户睡觉显然不是很惬意的事情；最后，你还要准备一张标有你家地址的详细地图，因为我们的荇菜同学，他是个路痴……

VOICE 工作太忙了，玩的时间太少了，现在的人怎么就这么累？总是惦记着玩了一半的游戏，可好不容易到了周末，却还是没法安心坐下来，这样那样的烦心事又是一大堆……天冷了，希望诸位多保重身体。 From 陕西西安 李阳

做人的关键是要能放得开，不论压力还是娱乐，承担一个的时候就绝不要想另一个，否则会自我为难。



冬日里热血燃烧的那件背心儿



北斗

●花费了无数的人力物力与时间，终于将Alpha3圆满五周目了！当北斗狂喜地宣布出这一激动人心的结果后，马上遭到了某人的白眼：“你还真不是一般的无聊啊”……唉，我终于体会到笑傲江湖中独孤求败的心情了。与已经被宣判了无期徒刑的机战犯北斗不同，大魔王雪飞更执着于策略性极强的SLG游戏。这不，刚入手一款《重生之月》就傻乐成那样。出于对同事的爱护与关心，北斗对魔王如此沉迷策略游戏表示强烈担心，太费脑子容易掉头发的，再这么玩下去我们岂不是又得再造一片三北防护林工程？

叶子说：北斗同学是第一个交手札的人哦，特此提出表扬。北斗对待工作一直是勤恳认真、准时保质、风雨无阻，叶子很是佩服，尤其是对他在冷风寒雨中仍然是坚持穿得那么少深表敬佩，眼睛成桃心状。真·热血硬派也。

VOICE 这是第一次给家里写信，十分紧张。以前没写过信是因为一写信就觉得文笔不够好。每次买电软都会第一时间看家里有什么变化。这次不会因为文笔不好而被登在“厕所”里吧？（笑）华尧画得很棒，就是他画手有些偷懒，把叶子姐你的手都画成尖尖细指了……　From 陕西延安 宇智波秃

过去的24期中，每一次的家都不一样，看来你期待变化已经成为一种习惯了？给家里写信又不是要咏诗作赋，不要顾虑太多啦，说真心话和实在话就OK。

至于洗手间么……你想被关进去吗？话说自从出现厕所后，还没有人自愿应征呢，叶子期待勇者的出现啊。如果你自愿把自己的信登在那里，那叶子就封你为……厕所勇者……呃，好像不太好听；那就是卫生间勇者……好像也不成，那就借一个用时尚的说法：“化妆室勇者”吧。

华尧那个不叫偷懒，只是写意风格罢了，再说尖手指有什么不好，我手指甲其实就很尖，自卫利器。

VOICE 上了大学，玩游戏少了，只是偶尔与舍友在电脑上玩一下街机模拟器。但我对游戏的热情是不会减的，虽然现在吃的、用的都很节省，生活有点儿难熬，但想到省下的钱可以买到自己喜欢的游戏，再苦也是值得的。我的宗旨就是把钱花在自己喜欢的事情上。　From 广东广州 张志伟

VOICE 听说叶子姐病了，不知道现在好了没有？小弟是一名默默无闻，医死无数病人的庸医，有一种祖传秘方包治百病，我已经寄邮包过去了，希望叶子姐能喜欢。当然，我也希望叶子姐先把药钱付了，如果没钱，可以拿你的PS2抵债。

From 山东莱州 吕毅

最近，找我们要主机的人越来越多了，可是年关将近，地主家也没有余粮啊！你威胁我也没有用，你知道我前段时间是怎么病的吗？就是因为吃了某读者给的药——他跟你说了差不多一样的话，但我吃了药也没给他钱，哼，左右我还是赚到了。

VOICE 唯夜的表情（小头像）越来越丰富了，华尧干得不错啊。总感觉木头老被你欺负，很不够人道啊。　From 四川成都 李勇



嗯，是不太好，那你说我该去欺负谁吧，指出来我可以考虑一下。

叶子是叶道，自然不人道了。再说他们对我人道么，我现在正饿着肚子在这里写字写到脖子疼，却连盒素炒饼都混不上。

刚才跑去超市买东西，回来的时候在楼下正看到北斗，当时天色已黑，风阴冷地吹着，可是北斗同学依然是单衣一件，且悠闲地走着……编辑部里最不人道的分明是北斗么，他对自己就很不人道。

“我们的家要靠大家。”

——重庆 王冬



“看电软、喝可乐、吃巧克力、听《十一月的肖邦》。”

——新疆乌鲁木齐 张威

VOICE 书再厚一点，赠品再好一点，内容再丰富一点，文章再有趣一点，编辑再努力一点，如果可能的话，再便宜一点大家也是不反对地（逃）。

From 辽宁朝阳 郭庄

哇，那希望我们这令自己吐血三升的新一期可以令你满足一点吧。书的开本变了，绝不仅是多一些字的问题，我们的很多版面设计习惯都得改，在制作的时候，我们都像在重新认识这本杂志一样，也是在重新认识自己。你、我、电软，都在成长。

VOICE 不知风林对街霸 ZERO3的印象如何？可否指教一下。　From 湖北武汉 风月斩

街霸ZERO3也是2D格斗中系统和平衡性做得相当棒的一作，只是影响力和流行程度还是不及街霸33吧。出得比较早，毕竟距今时日过长是一个原因，我在想人设方面会不会也有一些影响呢？人物设计偏向Q版风味，要不然也不会被称为“少年街霸”了，我个人总觉得这样似乎有点儿影响严肃性——个人想法而已啦。

编辑部里的格斗达人大怪，没事儿的时候就会翻出各种格斗游戏过瘾，其中就包括ZERO3，只不过一直以来也只有33才是编辑部闲暇时间的竞技保留项目，至于其它游戏，大家都不陪大怪玩。

编辑部的另类，半路出家的摄影记者



PERFECT

●能够得到广大读者的支持本身就是一种“机缘”，正所谓有缘千里来相会，无缘对面不相逢。缘分没法计算也不好强求，有时只能顺其自然，所以显得弥足珍贵。或许很多人会因为各种原因与我们的杂志分道扬镳，但是无论未来如何变化，本人都会格外珍惜这块与读者们相聚的小空间，重视朋友们的只言片语。谈到这个，又免不了要扯到杂志改版的辛苦历程，不过PERFECT在这并不想多说，留给旁边的各位同事好了。

●大中午，肚子很饿，不多写了，其实这次要不是唯夜的强烈建议，本人或许继续在杂志上保持所谓的低调形象了。

叶子说：此人本来还企图逃避写手札，问我不写成不成——叶子呸就一个字。看看他写的，还“低调形象”哪？他显然对自己在闯家里的精彩表现缺乏信心。

逆袭！战国大魔王



雪飞

●北京的冬天好冷，导致本人很想像候鸟一样迁徙，目前最想去的是厦门。

●雪飞这个名字会让大家怀疑本人与掌机迷的黑老大师出同门，其实我这个名字的含义之一是“打飞雪人”之意——可惜真人PK中，无论是平方面积还是立方体积，本人都不是黑老大的对手，因此只能用名字来发泄一下。

●经过本人的不懈努力，终于在编辑部中占有了一席之地，并且得到了尊称，可惜这个新名号竟然是“魔王雪飞”，甚至有人省略了“雪飞”而直接叫我“魔王”，难道我的RP真的有问题么？

叶子说：魔王对日本战国历史以及日语的掌握果然不是盖的，他负责编写的两个栏目“战国武将录”和“对白”都强烈推荐一看。话说当初我们的画师在设计他形象的时候由于只知道名字而产生了误解，画了一个女版的魔王，大家要看吗？

怎么给我画得跟庆祝国庆似的



无无

●冷啊，冷。又要迎来寒冷的几个月，早上起床依旧是非常的困难。于是新的一年又要来了，于是又长大了一岁，于是生活又在原地踏步一样的重复中前进，于是什么也就不干是了。

●土匪是怎样炼成的？BIO4能很形象地说明这个过程。一周目还小心翼翼步步为营辛苦攒钱建设祖国的我，有了打字机之后立刻变得跟流寇一样。不仅王连举会变，任谁都一样。

叶子说： 哼哼，无无的手札是最晚交给我的，我正在考虑罚他连吃三天包子以示惩罚——但说实话，我不敢。因为无无有着超强的无限制条件的防御不能技——歌声魔音穿脑无差别攻击，编辑部内无人能挡，端的是实力强劲，天下无双。

"家中虽无我，我心却有家！"

——安徽蚌埠 侯宇

VOICE 现在的我上了大学，进了地狱！没有电视，没有主机，只有对以前拥有和玩过的游戏回忆、回忆、再回忆，沉醉在过去那美好而充满幻想的日子里。游戏、游戏，我的记忆，现在的失去。游戏、游戏，明天你能否来到我这里，带我憧憬新的天地。

From 北京 唐郑聪



貌似很多大学在这方面的管理还是非常严格的？最近看到了不少来信，都说大学里的日子也并不轻松，管理制度、硬件设施，以及同好交流这三方面的问题是最集中的。有的学校里检查得很严，不少电视、主机都"壮烈"了。有的则是宿舍供电有限制，多插几样电器就会跳闸。如果说物质方面的不幸还都可以忍，那精神方面的孤独感可就是令人比较痛苦的了。叶子理解，所以我一直坚持，家可以成为大家一个休憩的地方。回到家里，即便算不说什么话，就静静地坐在那里，听着别人、看着别人，那也是一种温暖，因为你的心会踏实。

只要有信念，就会有未来，你与游戏只不过是暂时的别离罢了，把伤感也留给回忆，这是最现实的。

VOICE "上镜"几率太小，有些人老能刊登，有的一年也找不到机会！也许我说得太夸张了，但给我的印象就是这样。

From 北京 李靖

总结起来，是存在一定这样的情况。但叶子可以保证，我绝不是在照顾什么"熟人"——只是按信的内容取材而已。有时候一封信并不是存在什么问题，但可能其中想法和言语与别人的有所重复——电软在全国那么多读者，每期那么多信件，出现这种情况在所难免，而叶子当然也只好选出"代表"来刊登了。

不过这个情况叶子以后会进一步注意的，下期电玩通上就考虑为大家开辟出更多的参与空间。

VOICE 希望家里多一点关心给那些无机一族，因为他们也同样支持着游戏、支持着电软。

我最近刚考完试，结果很烂，爸妈都说："都是游戏惹的祸。"还把我的手柄和光盘都没收了（大哭……）老师也说我天天捧着一本电软，还批评我不求上进。我觉得好委屈，因为我在学校大多数的时间还是花在学习上的，真不懂他们干嘛都那么讨厌游戏。

最后，我还想问一下电软的生日。

From 浙江丽水 梁晨泽



对不起，但叶子实在忍不住要佩服一下，你的父母挺高明的——反正主机那么大个儿不太好藏，藏起来也比较容易被找到，于是直接收缴了手柄和光盘，好拿又有效……你的父母一定多多少少懂些游戏。

中国对于"玩"的态度，是有着相当深厚的历史积淀和社会基调的，非我辈一朝一夕所能改变。但我们不能因为自己做不到就不去做，凡事一定要有一个开始，我们所期待的那种氛围和环境，需要我们贯彻自己的信念，在成长中去实现。

但正如大家常用年龄来表明自己长大了一样，我们需要用各种各样的事情来证明自我的成长。先不要管到底应该对"考试"这种东西做怎样的评价和认识，但它是一种验证，你需要通过一些验证来向外界、向他人证明你自己的，这是一个必然。所以先不要说父母、老师或者游戏怎么怎么样，你要先承担起你自己的责任来——"考得很烂"这个结果，是你一定要改变的。

如果你觉得这些话还有些意义，那也算电软不负你的支持。我们是要告诉大家怎样玩，但绝不是要让大家只懂得玩。

电软在93年出过两本试刊，然后在94年5月正式以"GAME集中营"的名号创刊，也就是说，很快，我们的电软就要踏过她的第12个年头了。

VOICE 我终于决定去北京上大学，因为可以早一点买到电软。在成都实在是等不下去啊！貌似全国都到了就这里没有！回函也是，大概到了你们那边就已经是半个月后的事了，没天理啊！我要去北京，我要去北京，我现在知道为什么北京是首都了……

From 四川成都 罗敦

幸福的半熟猴子一匹参上



猴子

●岁末年初，万象更新。在电软工作了有小半年的时间，猴子也算得上是小半个熟人了。在经历了闷热的桑拿之夏和风卷落叶的多事之秋以后，猴子在没下雪的冬天里听到新年的脚步声渐渐向自己靠近。

●猴子本来属猴，而今年却已经是狗年了，本猴在唏嘘慨叹自己青春岁月一去不复返之余，也为自己脖子上那张与年龄不相符的小脸而感到庆幸。说起来，我现在居住在某中学的家属院里，有时出入门口遇到查岗的学生，还被他们拦下来要我的学生证呢（笑）。

叶子说： 猴子的面相有那么年轻吗？我还真没看出来，尤其是当他留守编辑部熬夜加班以后，下巴上多了很多胡子使他看上去更像一匹睿智的灵长类动物了。猴子在语言方面日英双修，游刃自如，具备了除会爬树之外的一个聪明猴子的一切特征。别看他的眼神儿很尖锐，其实他很可爱。



VOICE 每次看"家"都要读好几遍，生怕漏掉什么。在枯燥的复读生活中，"家"给了我一丝暖意，我可以看到还有这许多天南海北的朋友。希望明年我能考到北京，能离"家"更近些。

From 河南新郑 岳珂

嗯……这个说法有点儿不确切哦，我们的编辑部是在北京，但"家"却不限地域，你打开了电软，就是推开了门，回到了家。心之所至，无处不为家，善哉善哉，南无阿弥陀佛……





VOICE 看了这么多年的电软，还是第一次给家写信，心里万分激动。一想到叶子能看到我写的信，哇，今晚上是不用睡觉了。希望家里以后可以盖起二层小楼，希望叶子把家打扮得更漂亮，让我们这些家人可以更好地在家里生活。

From 山东烟台 小宋

VOICE 叶子，我个人认为我喜欢电软是因为她有着别人所没有的一种东西，家的温暖让我知道冬天也不会冷。

From 山东郓城 丁汝金

VOICE 天越来越冷了，叶子姐能不能帮木木兄绑上一圈又一圈的绳子，大街上很多树都是这样的。

From 浙江杭州 章晗达

VOICE 看了叶子的话我才发现，原来不只是我有与无聊的NPC反复对话的癖好啊，有知音，感动啊。我玩游戏最大的爱好就是在玩RPG的时候对着满口胡言的NPC听他们说一些不着边际的话（而且是反复对话），同学们也一直都说我很BT，哦呵呵呵呵。其实这也是很有乐趣的。

From 内蒙古包头 郭旭

VOICE 如果方便的话请转告《再见幻想》的作者风印，我永远支持他认为Tifa是FF7中最美的女性角色。

From 安徽蚌埠 张宇

VOICE 家嘛，就是放松身心的地方，家里人想聊什么就聊什么，轻松、愉快就是家中应有的气氛。其实不需要再添加什么内容，再多点自由，少点拘束，放开来聊！

From 天津 张博群

VOICE 在极度缺乏游戏营养的日子里，我许多曾经有过的游戏中毒症状竟无情地被戒掉了，上手术台检测后，经只有7项达标……高三果然是最强烈的药啊。

From 上海 潘皓

VOICE 新的一年新的心情，可是对于一个面对冲高考这独木桥的考生来说，怎么能高兴得起来？算了，我也只能是安于天命，努力疯斗了！但是我对电软的支持还是不会变的，相信有了家的支持，我这FF爆机王也会成功地在这次"游戏"中爆机的。我生活的幻想可不会就此最终，当然游戏也不会！

From 河南郑州 雪樱

VOICE 转移了，转移了，不再攒钱买PSP了，我要改买NDS。每个月50元的伙食费可真的是不好攒啊，但想到不久后就会有NDS陪伴了，我的心情就又是阳光一片了。

From 河北泊头 岳泽根

VOICE 我们的家里应该有门有窗有吊灯有时钟吧，没有门我进不来啊，平常我每次都是揭开屋顶看"家"。没有窗户我也呼吸不到新鲜空气哦；没有吊灯可是很暗的；没有时钟就不知道时间了啊。最后我还希望家中可以有一张全体小编的全家福，呵呵，那样我们的家就完美了。

From 辽宁沈阳 金成龙

一颗冉冉升起的闯家搞笑新星



待菜

●已经很长时间没有静下心来好好玩一款TV GAME了。工作太忙是一个原因，近来的游戏品质总不能让人满意是另外一个原因。仔细想想，花在《鬼武者2》、《恶魔猎人》和《真·三国无双2 猛将传》这三个游戏上的时间也许占到了自己所有玩PS2游戏时间的一半甚至更多。当年穷心竭力钻研一闪的那种劲头，现在是怎么也找不回来了——猛然发现自己居然又使用了"当年"这个词，其实只不过是两三年之前而已。人们都说嗟叹往事是开始变老的症状，难道我已经老了？再联想到最近好几个朋友张罗着给我相亲……看来我是真的老了。

●Uther was not a hero，his hearthstone was in cooldown。

叶子说： 星彩同学以前经常背负着"露人不露脸"的宿命，现在已经开始脱离群众演员了。话说这次他居然没有引用诗经，而是改成更难懂的鸟语了。

你说这怎么打？根本没法儿打



大怪

●跟很多电软饭都已经是老朋友了，如今终于来到了电玩圣地，今后能和大家经常沟通与交流，想想都让我兴奋。至于我的形象吗……大家不要意外，朋友们只知道BIG MONSTER是个爱好格斗竞技的狂人，其实双鱼座的我性格极端之至，除了热血之外，对于可爱的东西没有任何抵抗能力……

●最新一年的斗剧项目中，SF33与VF4FT怕是最后一次演武了。VF5的降临将彻底结束VF4FT的使命。至于在历届斗剧中都散发光芒的33，这款2D神作很有可能终被新生作品取代。在SAMMY，SEGA，SNK三大会社商业融合并几乎垄断格斗游戏市场的今天，我不知道应该是为新作频发而高兴，还是为故人CAPCOM感到惋惜……

叶子说： 大家忍一忍，他强要画师画成这个样子我们也没办法，叶子怎么看这怎么像是寂静岭中那种诡异的人偶，不愧是大怪，果然够怪。



←浙江 董智超
这是.hack吧，人物气势很好。前作质量平平，不知这次是否会有所突破。



←四川成都 邓君伟
呃，这个明日香的嘴咧得过了，似乎开朗得有些过头，好像牙膏广告。



→四川 谢雅姝
色泽感觉很舒服，但视角可以处理得再开阔一些。



→福建 林国维
整体意境不错，只是嘛……裤门拉链的感觉太古怪了。



“送给闯家一句话：一切为了玩家，为了玩家一切，为了一切玩家！”——广东梅县 古伟县

我觉得生化4改名叫寄生前夜3更好，没有魔法的寄生前夜。 From 山东青岛 殷杰



哎，还真是很有想法，若从“寄生”的角度来看确实有共通性。不过人家PE的“寄生原理”可跟生化4的不一样哦，PE里面是线粒体异变进化获得能量，甚至产生了自主思维，与生4这种纯粹的外因还是有区别地。

话说我的一个朋友就很受不了生化——只因她出身医学院，面对游戏里那些其实并无现实科学依据可言的变异现象和“原理”，情不自禁地就要挑剔和批评……呃，看来果然是术业有专攻，专业人士的习惯和眼光就是不一样。实际上呢，既然是游戏嘛，总会多少有一些架空的成分在，我们说一部作品写实，其实主要也是基于游戏自身创立且默认的一些规则上的“写实”。

不过生化0的情节实在是设定得不过大脑，原本看上去还像模像样的一套原理，到了0里面竟然演化成连已经变成骨头架子的人都可以长出肉来再复活，俨然成鬼片了……

华尧大人，给叶子华丽地来一幅COS凌波丽的画吧，再华丽地给风林来个COS Yuna的吧！让他们华丽地被砍死在编辑部门口吧！哦，阿门！ From 四川成都 温健



华尧你都看见了？要不要画，留给你去选择，不要站错队哦。

话说叶子要真是COS凌波丽的话，应该还不至于被砍死吧？不过要是木头COS Yuna的话……嘿嘿嘿，说起来他好像也好长时间没干过这种反串表演了，我真的还是很期待呢~

突然想起一个问题，如果叶子cosplay 丽的话，呃……那不是直接画一个凌波就好了吗？

我有时也在想，如果叶子真的变温柔了，我们这些闯关族还真的会不习惯的！ From 辽宁鞍山 mamamiya

唉，本来我真的不是这个样子的……环境改变人啊，又或者，这其实才是我的本性？呃，好可怕，我可不要接着往下想了。我俨然已经辜负了早年父母和老师对我的教育……

哎，辜负就辜负了，那也没什么，活出自我才是真精彩。闯关族毕竟是闯关族，活力飞扬才是我们的关键词。如果叶子每期咿咿呀呀的装可爱，估计不出两期你们就吐了。……



“年年岁岁落木去，岁岁年年飘叶来。”——天津 刘泽峰

家里图文并茂很好啊，加不加页并不重要，只要夜夜努力，做好自己的本职工作，读者就很高兴喽。要不你积劳成疾，一头蓝色秀发变成白色可就不养眼了——白发夜魔…… From 云南丽江 蒋军军

终于遇到了一个体贴的，可惜你晚啦，新房子已经盖起来了，拆了人家也不给你退款，赔本的生意咱可不干。说起头发嘛，我最近还真想去把它漂染成白色的，这样夜里加班郁闷的时候我就跑到大街上去吓人，算是一种非常好的发泄手段。



电软全家福第二弹

跟去年一样，还是有人食物中毒没来，照片也还是一样小，所谓传统不能丢，你就满足吧。

请问传说系列总共出了多少作？多谢了。 From 北京 张凯

最开始呢，是幻想传说（Tales of Fantasia），然后是永恒传说（Tales of Eternia），接着是前后两部宿命传说1和2（Tales of Destiny），这之后有神乐传说(Tales of Symphonia)，再来就是复活传说（Tales of Rebirth），今年7月底推出的则是悠远传说（Tales of Legendia），在12月15即将推出的是深渊传说(Tales of the Abyss)……呼，好累。

其中呢，幻想传说在GBA上做过复刻，永恒传说则衍生出了online网络版，神乐最早是NGC版的，后来在PS2上又做了加强复刻版。总体来说，传说的量产化现象日趋严重。

其实这里面有一件有趣的事，如果大家看过高达SEED就很容易理解了。SEED里三舰联盟时我方主舰之一就叫Eternal，而到了SEED DESTINY里，Destiny、Legend和Abyss都作为主战高达的名称出现过。联想到NAMCO和BANDAI的合并，难道是，通过这些名字就早有暗示了？

所以有人开玩笑说，估计下一部传说不是叫Tales of Freedom就是叫Tales of Justice（或者是Tales of Angelia?）。但我们一个也没猜中，近期传出消息，NAMCO在10月中旬的时候就一口气注册了4个传说相关的名字：Tales of Tempest、Doom Sign、Two Faith以及Howling。保守估计这里面有两三个title已经在开发中了。天、NAMCO的传说情结看来是大爆发了，不得不说，传说的价值正被疯狂榨取……

感谢电软，自从有了你，我就天天蹲厕所，现在身体非常好~在家父母藏，在校同学抢；唯有蹲厕时，方能读电软。 From 上海 王雪豪

别看我长得严肃其实我喜欢张角



著子

●前几天终于遭了不注意自己身体的报应，发烧发了好几天，连工作带玩游戏全给耽误了。想想自己前段时间还煞有介事地劝别人当心感冒，还真是有点丢人。不过，这次闹病倒也长了个见识——那天上街去买感冒药，药房的人曰：“你的感冒很重，恐怕得吃消炎药。”我正在疑惑没拿方子怎么买处方药的时候，售货员便向旁边一瞥，我顺着目光一看——柜台旁正襟危坐坐堂大夫一名，“笔墨”俱全，需要什么药，就地“挂号”，当场开来，毫不含糊。此时方知，“上有政策，下有对策”，原来一点不假。

叶子说： 著子一脸正气仪表堂堂——并且口味怪异，比如他玩三国无双时就喜欢用张角、典韦这样的角色；玩战国无双时就盯准了今川义元，无怪乎他写的文章都是见解精辟、视角独特。看来是要锻炼自己，就要先把自己扭曲……

你们说画师对我人道吗？



小沛

●小沛最新主持的“超G女生”第一期终于和大家见面了，看着第一期的成品，小沛仍旧有非常大的遗憾，那就是相机太差。正在郁闷的时候，宇部向小沛推荐了价值4、5千元的单反数码相机，号称拍摄人物效果极佳。可是……唉，囊中羞涩，更加郁闷了。

●人生不如意事，十之八九。如果把最近所有的事情加起来，小沛不如意的事也不过十之六七，看来我应该知足了。

●最后，360来了，我很喜欢！奸商炒到6000元，我非常郑重地向他们致敬，你们的胃口没给中国的JS丢脸！

叶子说： 我真的对不起小沛，他的形象会被画成如今这个样子，我想我在其中的默许和鼓励应该功不可没。小沛，听我一句劝，别急着买那么贵的东西。

索尼HR36可好了



风林

●相信很多人翻到这页的时候一定会比较意外，闯家的位置再次回到了杂志靠前的版面上，记得上次这样做距离现在已有几年了。现在已经有不少读者习惯了看完特稿，啃完新作后，轻松地翻看叶子和龙哥主持的栏目，所以在决定作出调整之前，编者反复研究了闯家位置的重要性，最后出来这个效果，具体如何还有待读者评点。

●本来想说点儿好玩的事，不过最近实在分身乏术，除了本期《电软》外，《掌机迷》2006年第1期也强势改版，内容绝不会令各位失望，木某人这血不会白流地！各位一定要看！

叶子说： 如果可以的话，我真不想最后还跟在木头的底下废话，你看他写的什么东西，整个一贴在咱们家门上的广告。手札，是要用心跟读者交流地，而木头竟敢对付我——时间紧不是理由，忙？忙也没见你瘦下来。咧着马大叔一样的笑容以为我就会放过你吗？下期写500字来！

大墙画廊

恭贺2006年第一期《大墙画廊》隆重改版！虽然离2006年还有1个月，但是《大墙画廊》已经随着电软迈入了新年的大门。经过了一年的改革，现在大墙这个栏目的状况可谓是蒸蒸日上，画稿数量与日俱增！甚至小沛已经开始计划再请人来帮我管理每期数以百计的投稿了。改版之后的页面比原来大了很多，也就意味着每期将会给作者们创造更多的机会。新的一年，希望大家继续支持我们的栏目，我们也会做得更好！

最佳创意奖



←Justice 河北 姚一鸣
你的电脑绘画水平真的很高啊，不知道你擅不擅长用电脑绘制人物，如果可以，不知道小沛什么时候才有这样的眼福啊？

最佳美工奖



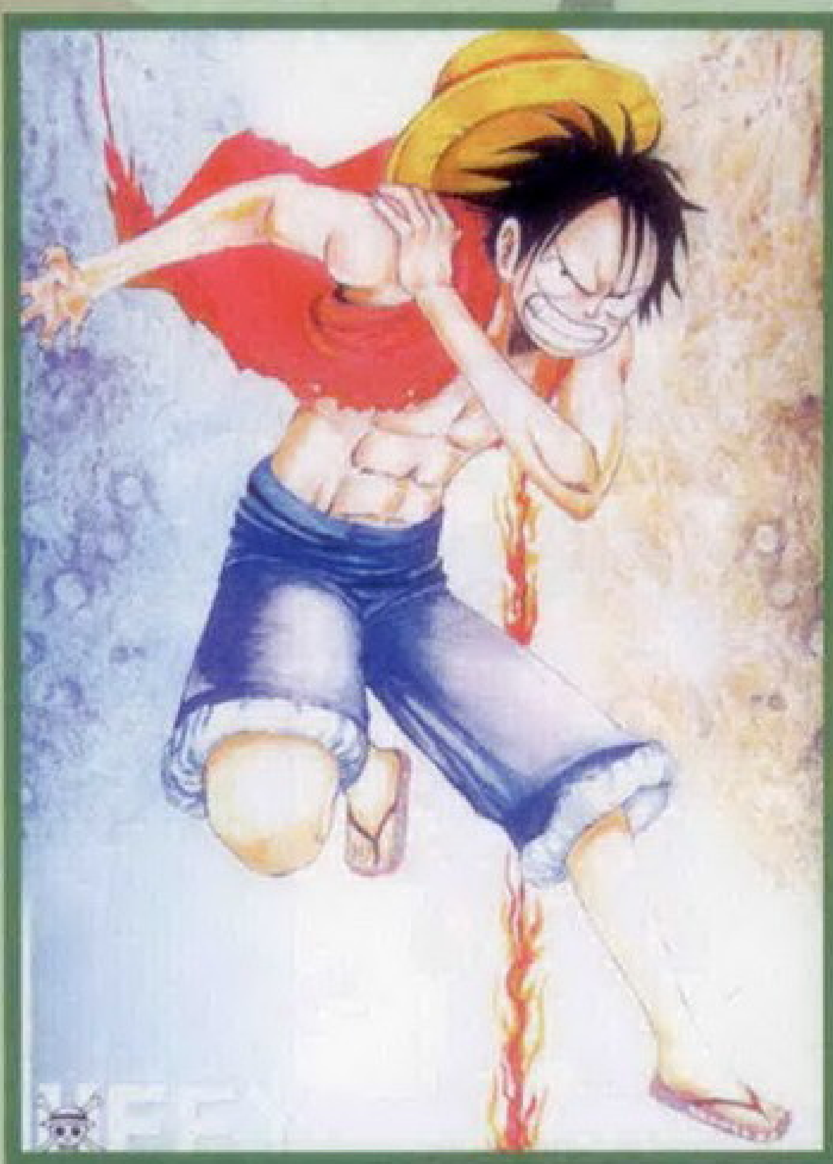
←红忍 武汉 俞翔
原来玩这款游戏时就怀疑制作人的主旨是什么，现在看了你的画后，我更加确定了，这个作品绝对是在走《DOA》路线，只不过没人家露骨罢了。



→拉克丝 上海 卧龙
这个MM可是小沛非常喜欢的角色，而且也有很多同人作者把她画得非常妩媚性感，不过小沛还是欣赏你画的清纯风格。



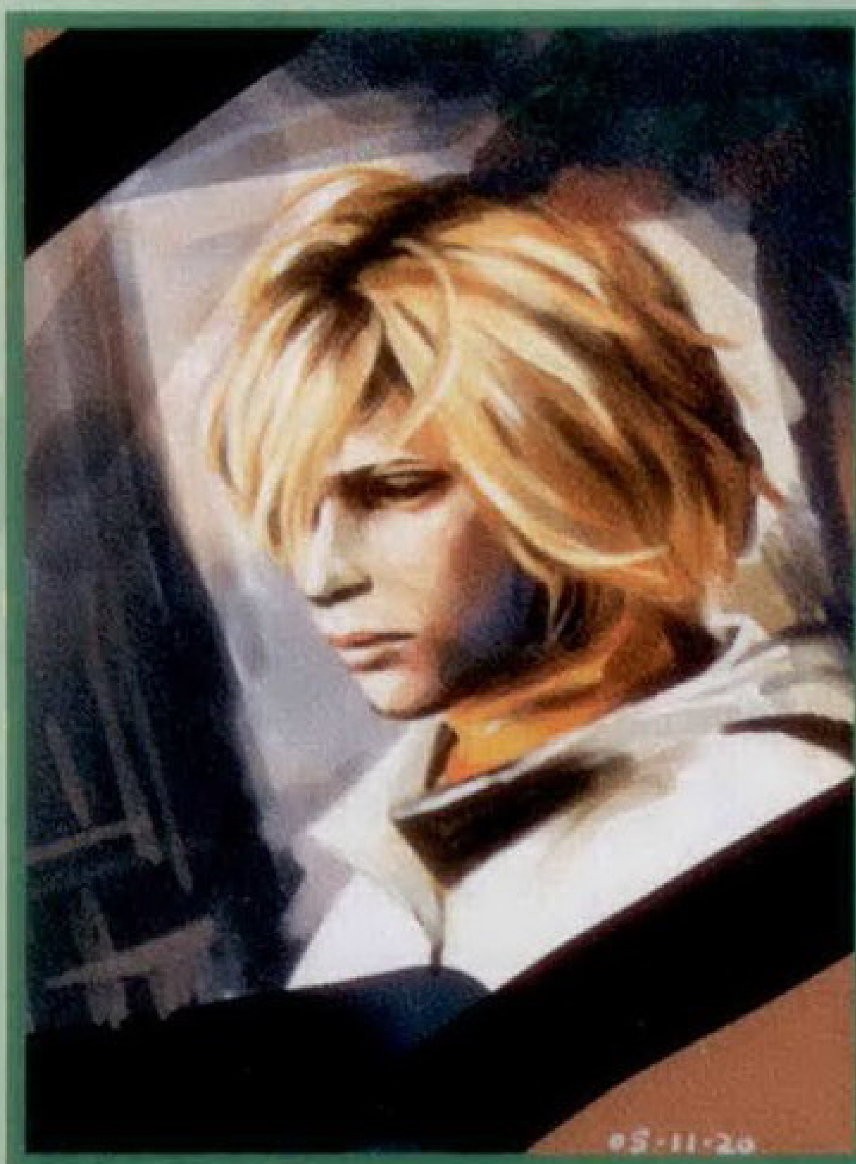
→马里奥 上海 卧龙
你的五幅画我都看了，唯独这一幅我非常喜欢。马里奥在你的笔下显得非常可爱，你可以考虑改变画风专画Q版人物了。



→海盗路飞 广西 周永官
看路飞这个表情估计是要和谁拼命啊，神态和动作都画得不错，就是裤子的质感差了一点，好像路飞穿的是非常厚的棉裤。



←冰冷的美 四川 韦煜
好久没有看到你的画了，真的很期待。不过相信你也发现了，如今大墙的画稿质量越来越高，要想得第一还真不容易呢。不过我对你有信心！



←寂静岭 重庆 谢骞
一幅好的作品不仅要突出主题，而周围的刻画也应该能够烘托气氛。你在人物旁边的随意涂抹虽然效果还不错，但是电脑绘画的缺陷太明显，有几个线条都是圆头圆脑。



←但丁 广州 李富中
「李小龙版」和「武侠版」这两幅画都很有意思，虽然线条很简单，但勾画出的表情和轮廓都十分鲜明。



→OG少女·凶鸟格斗形态 广州 ADAM
小沛认为细腻的笔法、恰当的着色以及整体的构图其实都是为了要突出画的主题。你这幅画哪里都好，但我不知道这个女孩的表情、动作要表达什么？

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



SD棒≠SD卡

手机的SD卡可以用于PSP吗？有没有国产的那种SD卡？价钱是多少？国产行货真的11月份出吗？游戏光盘（D版）出了没了？出了，价钱多少？PSP现在有几个版本，哪个最合算？能否与数码的SD卡通用？

（上海市金山区 张军军）

您关于SD卡的那几个问题，龙哥就不分开回答了，因为很明显您把“SD卡”这个概念给混淆了。首先您要明白PSP上用的存储媒介是索尼公司自己的产品：Memory Stick Duo系列（包括Duo 和Pro Duo），通常我们把它称之为“短棒”、“MSD”或“MSPD”；非Duo系列的Memory Stick（长棒，MS）是不可以用在PSP上的。索尼记忆棒的规格是非公开的，并没有进行行业标准化。现在市面上贩卖的PSP用记忆棒，除了索尼自己生产的之外，就只有SANDISK生产的同样规格的MSD和MSPD了，两者性能基本上是差不多的，不过同样价格的SANDISK要比索尼原装棒便宜一点，1G的SANDISK价格大约在750－800左右，512MB的大约为350－400。虽然有时候我们也会将其简称为SD，但它和通常所说的SD卡根本就是两码事。SD卡，全称“Secure Digital Card”，是由松下、东芝和SANDISK联合推出的。SD卡可以看作是由MMC卡派生出来，它比MMC卡多了用于数据著作权保护的暗号认证功能（SDMI规格）。SANDISK是美国一家以生产存储设备而出名的公司，它参与了SD卡的开发过程，不仅生产SD卡，也生产可用于PSP的记忆棒和其他各种规格的存储设备。简而言之，两者根本就不可以通用。至于行货PSP是否真在11月份推出？这个答案现在已经非常明显了，龙哥做这期热线的时候已经是12月份了，完全没见到行货PSP的影儿……



↑这个就是由SANDISK开发并贩卖的MSPD了。

小弟12月月初将入手一台小神游IDS，我问过这儿的老板，他说只要1200大洋，还带《直感一笔》和《触摸瓦里奥制造》这两款游戏，不知这个价钱是否合理？到目前为止，IDS共有哪几种颜色？小弟非常喜欢《任天狗》这款游戏，不知最近会出中文版的吗？望龙哥能在《电软》上作尽快的答复，小弟在这里先谢了。

（云南省昆明市 SU 3NA）

价钱合理。目前神游IDS只推出过一种颜色的机子，就是最普通的那种银灰色。迄今神游推出的官方IDS用游戏还只有《直感一笔》和《触摸瓦里奥制款》两款，另外预计将会发售的作品包括《超级马里奥DS》、《触摸耀西》、《大合奏》和三个版本的《任天狗》。您喜欢的《任天狗》就在预定发售作品列表之内，不过这些作品的具体发售日都还未知，如果您预计入手的话，可能会比较考验您的耐心。

在下是一名酷爱电玩的大学生，本人现有一台50007型PS2，但看到NGC前不久出了完美改机芯片，再加上生化危机的强烈攻势，本人决定入手一台NGC，想请教龙哥几个问题，望龙哥在百忙之中给予解答：1、就目前而言NGC上的完美改机芯片是否成熟、是不是很完善呢？2、我觉得二手NGC也可考虑价格是580元不知是否合理呢？3、本人想买一台PSP，由于资金有限只能买普通版，不知以普通版的配置能否正常运行游戏呢？我们这普通版1580不知可否合理？（黑龙江哈尔滨 李实）

1、GC的改机芯片目前已经可以说是比较完善的了，QOOB就是一款不错的GC用芯片，以前也有专门在热线中介绍过。当然像改机芯片这种东东，是无法做到真正完美的，不过龙哥认为实用性已经比较高了。2、看机子新旧情况，由于GC不像PS2那样，属于刚被破解不到一年的“新主机”，拥有GC的机主用的基本都是Z版，所以光头部分应该不会损耗太多，购买二手GC还是可以考虑的。3、PSP的价格，和其固件版本有相当的关系，像1.5版的机子肯定就比2.0版的便宜不少，您报的价格不贵。普通版当然可以正常运行游戏，但要想真正玩好游戏起码还得再买一记忆棒吧。个人认为如果只是拿PSP当一般掌机玩，购买豪华版套装反而更加合适，如果想玩出花样，普通版机器加大容量记忆棒是必须的。

我的PS2是30000型（光头是B头），是老婆大人买回来给我的，居然连发票保修卡都没有，我估计是BOSS用过一段时间的旧机，又不好对老婆大人说什么，只好认倒霉，用了一年就不行了（什么盘都不读），去年五一去上海换了个光头（280RMB），估计是组装的，又是只用了一年，到今年暑假开始又出现问题了，挑盘挑得厉害，只认一两张盘，按照你们杂志上说的方法拆开清理了光头后勉强用了两个月，到九月份又是什么盘都不读了（开机后光盘正常转动一段时间后停止，画面停在七星，），前几天从上海邮购了一只PS2光头（据说是原装的400RMB），换上去后还是不读盘，打电话过去问说是要调节光头的平衡，现在小弟看了你们杂志附赠的电玩通（15期），感到有可能是光头与主机连接的金属插头排线断裂，需要将金属头平行剪断一半，但据电玩通上说，这样维修必须将排线与主机分离，然后剪断排线，会造成什么结果呢？如果一定要将排线与主分离，如何分离？另外还有几个问题请龙哥顺便回答一下：1、电玩通上的北京游戏机维修公司在江苏常州有无加盟店？无锡、上海有没有？如有请告知地址或电话。2、如现在要买新的PS2是5万型还是七万型可靠？具体要注意什么？3、《ファントム＆ブレイブ》游戏的中文名称？

（江苏省常州 孙权）

游戏主机的修理，玩家们最好还是尽可能的不要自己动手，电玩通上刊登了一些主机容易出现的硬件故障和修理办法，但能看懂并不代表可以保障玩家自己动起手来也能轻松搞定，操作失误的后果很有可能更加严重，龙哥建议您还是把机子拿到当地比较有名的游戏修理店去看看。1、这个问题请您直接打电话给相关游戏店进行咨询。2、各有所长，可靠性和耐用性上应该还是5万高些。3、《灵武战记》。

1、弟弟不才，钱包空空，对PS2可望不可及，至今仍K着PSONE。从《电软》中看来，索尼发售的新游戏都是PS2的，难道PS游戏早已停产，销声匿迹？2、PSP中的游戏有没有从PS2中移植过来的？PSP有无烧录功能？3、到现在GBA总共出了多少款游戏？你认为经典的有多少款？4、《武藏传》中，打完一个BOSS后，带公主回城，问了三个佣兵后得知盗贼暗号，再到迷踪森林，我走了N遍，也未曾通过。5、如今中国玩家大都是文盲，弟弟我也是其中之一，完全看不懂日文，只认得一个“の”字，从来没有体验过原版游戏的爽快，所以我下了必死的决心，学好日文，请龙哥推荐几本最基础的书，别像前几期一样只说是黄皮书，黄皮书多的是，我要的是书名，咱俩兄弟一场，你龙哥，我虎弟，既然龙哥懂日文，虎弟也不能落下丢你的脸，你说是吧！

（广西省上林 虎弟）

1、如今PS2都已经到后期，更甭提PS了，现在已经基本上没有预定发售得新PS游戏，这很正常。那些老PS游戏中有许多经典作品，够您玩了，您不妨再攒点银子准备购买PS2了。2、有啊，多了去了，最近编辑部尤其是掌机迷那边得某些小编比较关注的就是移植自PS2的机战MX了。PSP主机本身是没有“烧录”这一功能的，这一点是和GBA等其他掌机一样的，具有“烧录”功能的是那些周边和软件，比如大容量的PSP记忆棒扮演的就是类似GBA烧录卡的角色。3、迄今为止已经发售的GBA游戏数量大概在2200款左右，其中的经典游戏可就多了去了。4、这是一个无限循环迷宫，您得按照以下顺序前进才能成功穿过“左、上、上、右、上、上、右、上、上、左、上、上、上、上”。5、选择哪种日语教材其实是主观性比较强的问题，龙哥个人的建议是可以考虑由人民教育出版社发行的《中日交流标准日本语》这套教材，也就是以前提到过的“黄皮书”。这套教材分成初级和中级，可以分开购买与学习，在市面上比较容易买到，教材的质量较高，很适合初学者使用，此外据龙哥所知，许多大学第二外语中的日语教材就用的是这个。

GC上的《阳光马里奥》我没有玩多少，卡在了那个大花的老鬼前，就是马叔走上一个塔顶，顶上有个大花，马叔一上去，塔顶就塌了，然后马叔和大花在塔里大战。我用水枪喷大花的口，然后它就倒下了，屏幕上出现一个大箭

头指向它肚子，然后我就不知怎打了，我试过让马叔的金刚足上去踩，没用；也试过在上面边踩边向下射水，也没用，总之就是弄不死它。

（湖南省祁阳 朱臣）

您的操作没错，先用水泵把水喷到花的嘴巴里让其跌倒，之后出现的那个大箭头所指的肚子部位就是其弱点所在。如何攻击？当然不是直接拿脚去踩了，而是用使劲踩地那一招：也即按A键跳起在空中后再按L键，用这招准确命中其腹部弱点三次左右就能将其干掉。

我买的记忆棒是彩棒，但格式化后只有949MB，按道理应该达到95%的使用率，请问龙哥这是否正常？！（这个问题很重要！）记忆棒上还写了“MADE IN CHINA”。（特别将彩棒包装一同寄去！）

（广西桂林 覃小龙）

记忆棒目前的版本繁多，正常情况下格式化后应该是在969MB左右，而您买的应该是SANDISK的国产1G行货，在PSP上格式化之后容量为949MB，属于正常情况。这种棒子现在在国内还是比较普及的，因为SANDISK的传输速度比SONY的棒子快，并且价格上也比较便宜。MADE IN CHINA完全正常，看看您的PSP，是不是也是MADE IN CHINA呢。



小弟是贵刊的忠实读者，家中《电软》都差不多可以堆座山啦！不过，这还是第一次写信给龙哥，想请教龙哥几个问题，小弟自2003年12月25日与世隔绝以来，再没有看过《电软》，更没摸过游戏，陪伴我的只有“1-2-3-4！”再就是无味的训练……不发牢骚了，问龙哥几个问题：1、现在市面上3万，5万型PS2均为二手机，那购买3万型（39001）应注意什么？2、两年没接触过电玩，哪知PS2已发展到7万型，请龙哥介绍一下7万型！3、39001与7万型相比，哪个要好一些？原因何在？4、在7万型PS2当中，哪个型号要好一点？（耐用度）我听说七型容易烧机！5、七万型是否能玩PS游戏？购买时应注意哪些方面？

（云南省昆明市 秦泷）

1、这个问题早已说过，龙哥建议您尽量不要购买二手机器，质量上很难保证，运气不好您辛苦攒钱买来的机子用不了几个月就打水漂了。2、7万型？目前的主流，游戏店中贩卖的PS2基本上也都是这一系列的型号，购买全新的机子一般从中进行选择。3、如果假设两台都是全新机的话，当然是39001最好，毕竟39001可是PS2众多型号中最为经典的一款了，极为耐用。不过该型号早已找不到全新机器了，二手的39001与7万系列完全没有可比性，和之前说的一样，龙哥还是建议您尽量不要购买二手机器。4、说不上哪个型号更好，现在7万系列卖的基本上都是港版和台版，至于烧机现象，早已得到很大程度的缓解了。5、7万系列目前购买还是比较可以让人放心的，如果改机的话，则在安装芯片时注意要防烧的，再用一些D9的游戏（例如GT4）测试一下就行。

小弟最近玩《黄金太阳·被开启的封印》遇到了一些问题，尽管没有攻略，但小弟还是在三天内将其通关，第一次通关收到19个精灵，第二通关收集到27个，凭吾直觉应该还有一个地精灵没有被发现，请龙哥指点迷津。其它六只地精灵分别发现于：1、主角出发时在村口发现；2、村民被诅咒成树的村子一围栏中发现；3、魔杖丢失的村子（风使者的故乡）的一秘道外发现；4、一所寺院南面的谜之森林中发现；5、一座码头的后面发现；6、在一世界地图中一块小岛中遇到。另外《黄金太阳2》上通关数据是不是可以过到《黄金太阳2》上啊！如果可以的话怎么弄呢？（我玩的是D版卡），我听一哥们说，如果让《黄金太阳1》进入休眠状态，可将卡拔下再换上，《黄金太阳2》解除休眠可继续游戏，这是真的吗？小弟因怕把卡带烧坏而不敢轻易尝试。

（河北省沧州市 黄建军）

看来您缺的那只地精灵应该是最后一只**バルブ**，其所在地是宝岛（被第二个沙漠里的大龙卷风吹走后可到达）的第6层，需要使用时间停止能力“**ストップ**”。在《黄金太阳2》中的确是可以继承前代的记录的，您哥们说的那个方法我没试过，给您介绍一下常规的继承法：首先要有1代的通关记录，然后在1代的标题画面处同时按住方向键的左键和R键，再按START键就会多出一个“送信”的图标，选择进入，可以选择通过连线或密码的方式进行继承。连线的话要求有两台机子，一台是1代，另1台是2代；如果您不方便找两台机子的话就选择密码，把密码记下来后再在2代中输入即可。特别提示一下，继承1代的记录一定要在1代的4个主角还没加入之前进行，否则其能力会变得相当低，而且这个密码也是要等到1代的主角们加入后才能正式生效的。

尊敬的龙哥！展信好！在切入正题之前，小弟谨代表个人向龙哥致以最高的谢意，感谢龙哥解除了困扰小弟多时的烦恼，同时因为问题能在“龙哥热线”栏目刊登，所以也让小弟在降生20多年的岁月里，第一次感受到了自己的话语能在全国性杂志上发表的感觉，热泪盈眶之余，小弟再次谢过。因为问题的及时回答，排除了我的一些困扰。本人已于国庆期间购入了台韩国版的GC，对于这台机器，小弟个人还是比较满意的，从一些细节来讲，被翻新的可能性不大，但也不排除BOSS的手段高明（愿上帝与我同在）。不过，在感觉良好的同时，小弟依然有一些疑问，希望能够再次得到龙哥的帮助。1、小弟购买的韩国版GC为全新，未改机，要价850元，后又在该店以30元的价格改为无区码限制，共计880元，请问此价是否属于合理范围。2、小弟早在贵刊和国内的其它电玩杂志上听说过有关PS2、GC、XBOX等主机是在国内生产的说法，那么我的这台GC为什么主机上印有MADE IN JAPAN，而手柄上印有MADE IN CHINA。难道一台主机的本体与手柄的产地还不同？同时我的PS2和数块GC记忆卡上印有MADE IN JAPAN(记忆卡均为原装)，而我的PS2、GC、XBOX的正版盘上根据日版与美版的不同又会分别印有MADE IN JAPAN和MADE IN USA，请问这些真的是中国制造的吗？如果是中国造的，那么为什么要印上日本制造或美国制造呢？3、小弟另有一台日版GC，未曾改机，之前我曾去这家店让BOSS帮我改无区码限制，在经过两天的努力之后，BOSS告诉我没法改，他说以前有好多机器他都能改，但唯独我这台改过后连日版也读不了了，请问不同版本的GC在改无区码限制上还有技术方面的困难吗？又或是这其中有其它问题？

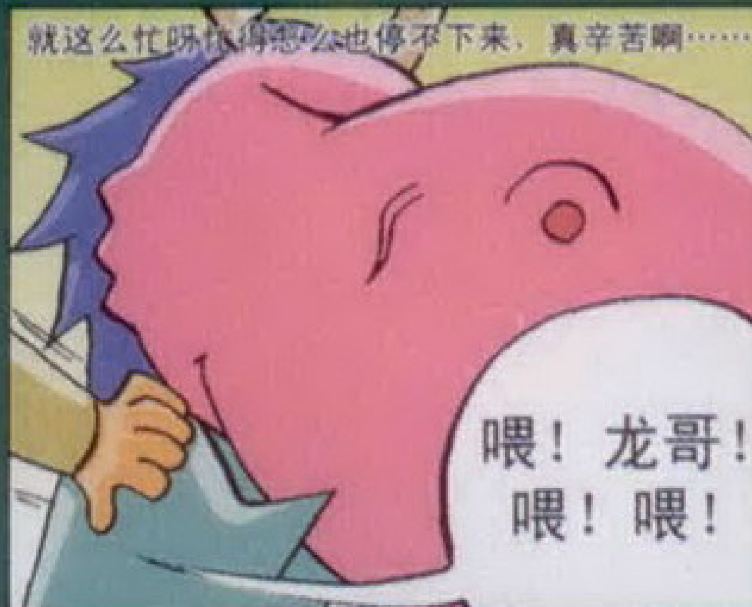
（山西省太原 王骞）

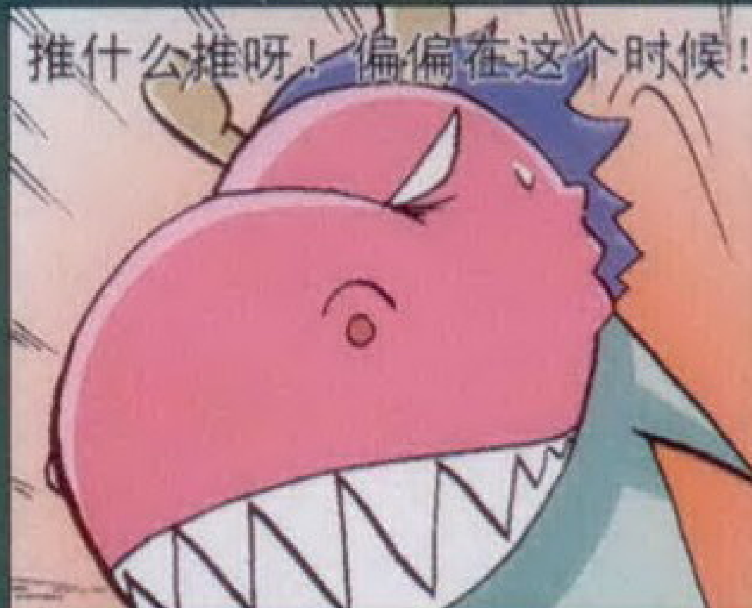
呵呵，您太客气了，帮大家解决问题是龙哥份内之事，您讲这么夸张可就见外了。1、价格合理。2、这种现象很正常啊，“MADE IN CHINA”并不是说所有的东东都是如此，再说厂商也没必要特意在这上面做文章，您就放心吧。3、基本上应该不存在这种问题，如果不改机只是想去除GC的区码限制的话，以前游戏店中的改法一般就是跳根线、加个开关。并不复杂，应该不会出现您所说的那种情况。而且现在已经很少有玩家像您这么做了，一般都是去改机加芯片的，那些芯片除了能玩D盘，另外一大功能就是可读全区游戏。如果您真想通读又不想改机的话，就去买一个叫做“FREELOAD”的正版软件，不过这种东西比现在的改机芯片还贵……

前几天，小弟发现家里的XBOX两边的散热板，竟然生锈了，可把我心疼得不得了。小弟的XBOX只用了一年多，怎么就长锈了呢？按理说，微软的东西不会这么差吧，不知龙哥的XBOX有没有这种情况呢？有什么去除的方法吗？

【充实】









我有一台PS2 70007型的，刚买才一年，可是出了毛病，而且一直困扰着我。第一、为什么我的机子玩会换盘后就不读了？有时玩个十分钟换盘都不读，说请放入PS2或DVD格式的盘，可我自己认为是芯片问题。第二、玩会就死机，大概半个小时左右吧，光头滋滋地响，打开仓盖，再关上就能读了，竖着放常出这样的问题，横着出现的次数就少了。第三、龙哥您觉得北京这边哪修PS2比较便宜，而且信得过？希望告诉我。

（北京 基拉·大和）

基拉·大和？看来又是一位崇拜那位据说是逆天的人棍王种子选手的SEED饭啊，呵呵。像您机子出现的这种情况比较奇怪，会不会是盘的问题，比如说您没有将盘卡紧？7万系列PS2的放盘方法和其他型号的不一样，有可能是因为这个原因，当然也有可能像您推测的那样，是芯片的问题，比如说当初没焊好现在松动脱落了。您可以去鼓楼找那些店面较大、营业时间长的游戏店，基本上还是可以信得过的，没事多去那边逛逛混个脸熟也是好的。

黑心JS一例

这是第二次给你写信，上次我以为我的信又石沉大海，没想到你看了，我感到十分意外，你能解答我的问题十分感谢。现在我又有几个问题想请教你，希望你能在百忙之中，给与解答，很急的！我的是PS2 50006型的机器，前两天正玩时挂了，只能放七星画面，而放不出游戏，拿到本地JS处修理，说是芯片和驱动烧了，修理费一共要830元。我被吓了一大头汗，JS说芯片450元加驱动380元，还说驱动有380元和200元的两种一种是高电压5v，一种是低电压3.3V，我的机器是高压的。我好迷茫，不知该咋办，JS还仁义地说只收800元，你说我的机器是不是真像JS说的故障，这样严重，我还有修的必要吗？如是真的要花800元，还不如把它卖了买台XBOX玩。我知道XBOX游戏的种类没有PS2的多，会不会过两年买不来软件（像DC），如果XBOX360正式出来以后，XBOX会不会降价？XBOX新机都有哪些配置，合理价格大概多少钱？JS说水晶版的芯片（1860元左右）比黑版（1680元左右）的好，具体有啥区别？XBOX手柄大概多少钱？我们的JS一个要85元，黑不黑。

（河南省许昌 伊志刚）

那个JS纯粹就是在胡扯！驱动最多也就50块钱就能搞定，芯片的话一般也就是50到100之间，竟然敢给整出个"450+380"的天价组合，这个JS还真不是一般的黑啊！如您所说，830还不如买台全新的机子，龙哥强烈建议以后与这个JS坚决"划清界线"，太过分了。XBOX现在的价格普遍都非常低了，最低的甚至一千大洋就能搞定，普通新机一共包括主机、一只手柄、电源线和AV线。"水晶版比黑版芯片好"显然又是该JS糊弄您的话，现在XBOX不管什么版本用的基本上都是阿拉丁这一个牌子的芯片，除非JS手中的黑版XBOX是若干年前就改好机且一直没能卖出去，他这么说无非就是想多赚您点银子——何况开给你的价格比如今市面上XBOX的价格高上许多。至于XBOX的原柄，龙哥所知道的最低价是在一百左右，还是网上的游戏店，这个JS要是85真能给您一全新原柄，除非太阳从西边出来。还是那句话，您询问的那个JS很明显是个极黑的家伙，请无视其所发表的一切言论。



小弟的《零·红蝶》是XBOX英文版的，玩到摆放那五本书的时候被卡住了，无论按书名的翻译，还是书中的X数，对着攻略摆都没反应，是不是我还有什么条件没有完成呢？正确的摆放顺序是怎样的？另外，《忍者外传》第十二章(即冰火洞那章）的遗迹另一熔炉是怎么去的?我在冰墙上发现一个入口，却怎么也跳不进去。这两个游戏，小弟已经被卡了两个多月了，请龙哥务必指点，还有，《火爆飚车》系列有没有日版或港版的？《真三国无双》系统各代的猛将传有没有XBOX版的？

（广西省饮州 龙弟）

XBOX散热板生锈？这龙哥倒还是第一回听说，正常情况下应该不至于出现这种情况啊，以前也没有别的玩家向龙哥反映过此事，建议您最好不要自己随便动手，拿到游戏店去看看。《零·红蝶》的问题，解谜界面上提示有五个关键词，您按这五个词的顺序摆上对应的书即可。至于词与书的对应顺序其实很明确，每本书唯一对应一个词，而在书的内容中提到这个词的时候都会明确地标示出来，您应该是一看即知。具体摆放顺序应该是：crimson-taboo-twin-disaster-ritual。《忍者外传》的问题，首先在冰洞干掉BOSS冰兽后从断桥处落下，去遗迹处拿到太阳神之盾，用它开启记忆点旁边的门就可以进入熔岩洞窟。《火爆飚车》当然有日版，有没有港版不是很清楚，反正没有中文版。35系列目前只在XBOX上发售过353和354（也即354特别版）两款作品，并没有像PS2那样每款无双系列后都跟了一个猛将传。





我想问龙哥几个问题：1、本人想买台PSP，准备过年行动，请问龙哥PSP还有降价的空间吗？过年期间会降价吗？2、PSP1.5版的GBA模拟器哪有下吗？可以给个网址吗？（我表哥有台PSP的说）3、龙哥怎么看PSP的版本的。

（浙江永嘉 陈圣帆）

1、降价空间肯定是有的，但个人估计应该不会太大了。而且主机降不降价，并不是真的根据节日与否或是玩家们尤其是我国玩家们的要求来决定的；主机采取降价策略通常都是为了促进销售量或借此打击对手，岂码从目前来看近期内PSP应该不会有太大价格上的波动。2、请自行在网上搜索。3、PSP的版本问题，目前分别有1.0版、1.5版、1.51版、1.52版和2.0版。龙哥觉得给日本或是欧美玩家就已经造成不小的困扰了，而对我国这些目前还只能玩水货PSP的玩家而言更是痛苦，每次版本升级都很烦人。现在PSP给人的感觉就像微软的WINDOWS一样，没事就升升级打打补丁堵堵后门什么的，反正龙哥可不是一个以钻研如何给PSP升级降级为乐趣的人。

问题：我在玩《寄生前夜2》时，打到了沙漠地区，有一个屋子里有一个机器，可以输入8个数字，我不懂日文，所以到这儿就不会过了，还望龙哥指点迷津。GBA上的《黄金太阳》在刚出来时的那个神殿里手的一个火珠有什么用啊？我打通了游戏也没用上它。还有我在地图左下边的沙漠中被一个大旋风卷到了宝岛，在破船上碰到了一个机器人（？），好不容易打败了它，不知它是不是算一个隐藏BOSS呢，还有无其它隐藏BOSS？

（山西长治 JIN）

如果我没记错的话，那里需要输入的应该是"#,3033,TOTAL"。那个"火珠"在游戏中是没有实际作用的，如果您在玩游戏时有认真看过剧情的话，应该知道"黄金太阳"世界中的万物是有地、水、风、火四大元素所构成的，主角所在部落的使命就是守护封印了这四大终极力量的太阳神庙。不过在游戏开始，由于主角和沉迷于研究炼金术的那个老头的好奇心使得他们闯入了封印四大元素的神庙内部，之后在同伴被尾随而来的那几人挟持的情况下迫不得已将代表地、水、风三大元素的"珠子"拿到交给了他们，不过在取最后代表火元素的"珠子"时因为神庙即将崩塌，那些人没有等拿到手就闪人了，才被我们保存下来。游戏的目的也就是重新找回被他们抢走的三大元素之力，令开始崩溃的世界重新恢复平衡。机器人BOSS？抱歉龙哥实在不记得那些BOSS们具体都长什么模样了，我只记得在第十层船上遇到的那个隐藏BOSS应该是典型的海盗装束吧，难道这就是您所说的"机器人"？



问题地狱来也！希望龙哥抗得住，一一耐心解答。1、我的PS2和PSONE是今年七月份买的，PS2是70007型的，原机全配加一组装手柄，一记忆卡，十张游戏，主机加的是最好的芯片，BOSS说的，他说有1580的，就是芯片不如我的这个好。我的主机是1680，PSONE是650元，加一张记忆卡30元，送了五张游戏，一张6元，由于我买的多，PS2他也送了两张盘，总共花了2690元，龙哥你说值吗？2、PS2每次玩2-3小时就关机拔电源让它休息个半个多小时再玩（也休息下宝贵的眼睛），我想问这样频繁的开关机对主机有损害吗？BOSS说玩1-2小时就让它休息个十来八分钟的，主机下面最好垫两根筷子，有利散热，盘一定要放好，确定是否三个扣全部卡好，否则烧机，真的假的？3、世嘉DC上的索尼克大冒险1、2，莎木1、2有无PS2版？还有樱大战4。SS上的飞龙1、2就是那个超经典的骑着飞龙的三维射击游戏，后来又出了个飞龙RPG，不知龙哥有印象没，骨头先生这部作品也超经典，不知为何它们迟迟没有新作，复刻版也没有，上次的龙之力量我还以为是呢,结果不是。4、PSP本机内存多大，记忆棒最大内存多大？PSP有USB线，不知能不能和PS2或PS3互动？

（山西大同 蔚蓝的星球）

果然是问题地狱，为了节约版面，您问题当中热线近期回答过的或是不在热线回答范围之内的部分（比如说手机购买）没有刊登出来，龙哥也不会做答，请见谅。1、从您报的价格和物品数量来看，是比较合理的，只是PSONE我不能确定其是否全新机器。2、玩游戏的正常休息时间，"官方说法"一般都是每玩一小时休息十五分钟，无论是对自己的身体健康还是对主机保养来说都是比较好的频率。BOSS说的给7万主机下面垫筷子的散热说应该指的是主机横放状态下通过增加离桌面高度来辅助散热吧，龙哥没有研究过具体效果有多大，但如果竖直放置主机的话就可不必如此了。7万游戏盘安放必须牢靠，否则很容易烧机，这个龙哥曾经介绍过。3、没有，《骨头先生》、《飞龙》虽然经典，但现实一点来看，其过高的难度和极为硬派的风格反而容易拒许多玩家于门外，销量上很难得到保证。4、PSP本体内存是32MB，目前容量最大的PSP用记忆棒是2G，好像最近出了个4GB的PSP用硬盘。理论上讲，应该可以实现联动，比如通过PC这个媒介。



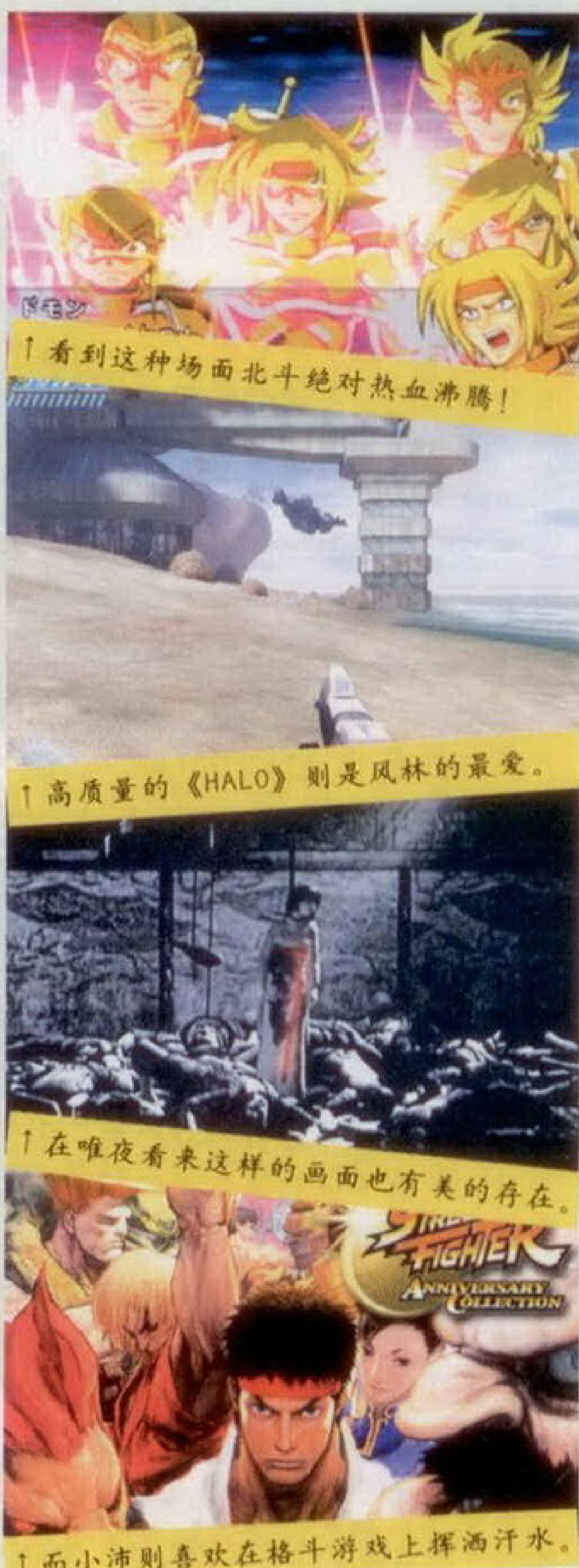
米花通信

Vol. 23
主持人：小沛

米花通信已经升为二年级了！小沛非常高兴在过去的一年里大家对这个栏目的支持，但小沛认为自己还是个“学生”，因为这个栏目实在需要锻炼自己的创意思维，在这一点上我非常希望能够得到大家的帮助。相信比较细心的读者已经发现了，在我们附带的回函卡中已经加入了“您对米花通信的建议”这一项，目的当然就是要征集创意，如果您有了一个非常完整的想法也欢迎跟小沛联系。本期是2006年的第一弹，小沛请来了编辑部的三员大将助阵，而本期要讨论的话题就是虚拟世界所体现的真实存在！很难懂？说白了，就是从游戏中看到真实的自我。

[拿游戏当镜子]

游戏世界是一个内容广阔的虚拟空间，玩家除了可以在这其中尽情畅游之外，也可以在其中寻找自我。很难解释游戏现在在人们的生活中扮演了一个什么样的角色，年龄大一点的人可能觉得那是小孩子的玩艺儿，又或者认为这是一个非常复杂的高科技娱乐产品，总之很难接受并融入其中。而年轻人由于从小就接触这个新生事物，所以更容易领会其中的奥妙。可能从表面看，游戏无非就是一种先进的电子娱乐工具，然而从更深一层分析，每一款游戏都有自己的世界观，都表达了制作人对虚拟世界构架的特殊理解。因此，在游戏的领域里，我们可以看到现实世界中所没有的新奇事物，同时又能体会到面对未知空间的理解。而如果换一种贴近自我的观点来看，我们也能够从中发现真正的自我。因为游戏是互动的，我们可以将自己的意愿表现在游戏当中，我们也可以选择游戏，就如同选择一个适合自己的生存空间。



↑看到这种场面北斗绝对热血沸腾！

↑高质量的《HALO》则是风林的最爱。

↑在唯夜看来这样的画面也有美的存在。

↑而小沛则喜欢在格斗游戏上挥洒汗水。

[单纯享受游戏]

上面我说了，体验一款游戏可以有三种不同的深度。首先就是最浅显的，那就是单纯的享受。抱着这种心态的人完全不必要去融入游戏中的世界，例如在平时工作和学习之余玩玩轻松的益智游戏，或者是开开赛车体验高速带来的刺激，等等的这些无非就是把游戏当成打牌、钓鱼一类的休闲手段。这种对待游戏的态度无可厚非，当然也体现出了游戏者个人的特点。凡这种极LU向的玩家，基本都是爱好广泛，并且很懂得享受生活的。他们不会把爱好当成一种工作，更不会把娱乐搞得很复杂，但他们甚至知道怎样才能获取最直接的乐趣，何必去费心于了解游戏的深刻内涵？享受过程就好了。

[探索未知空间]

“探索未知空间”这种说法非常笼统，其实说白了就是指喜欢在不同的游戏中追求新鲜感的玩家。这一类人比较多，前面说的单纯享受游戏的人群中也有一部分包含在这其中，同时也有很多是重度玩家。一款新的游戏对每一个玩家来说都是一个未知的世界，无论是打算仔细研究或者是粗略浏览的人都会有全新的体验。而执著于这种新鲜体验的人当然会比别人更加能够理解虚拟世界当中的精妙所在。

在中国的玩家中，有很多都属于这一类。因为中国的情况比较特殊，玩家的构成是重度玩家占多数，因此在他们心中对不同的游戏都有自己心中的衡量，这也是为什么国内的游戏评论总会有争议的原因。这一类玩家的特点非常鲜明，用执著这个词就基本可以形容个大概了。喜欢探索、精于钻研并且对新事物能有自己独到的见解，从对待游戏的态度也可以发现这部分玩家的性格优势，而且在其他领域也很可能有着同样的干劲。不过话说回来了，假如仅仅对待游戏是这个态度，而其他方面不求甚解，那也只能说明你是沉迷于游戏罢了。

[理性高于感性]

喜欢思考的人几乎都有这个特点，而把这种理性思考的习惯放在游戏里将会有什么效果呢？你可能就会把自己想象成为游戏中的人物，在游戏中领悟人生。这么说有点酸，可有没有这样的人呢？当然有。举个最简单的例子，譬如那些格斗达人。他们在选择一个角色的时候就要反复衡量，到底哪一个才真正适合自己，哪一个角色最能体现自己的风格。而在接下来的实际战斗上，除了必要的固定战术，每一个人也都有独特的作战方针。在玩这些游戏的时候，玩家最容易迅速融入到里面去体会系统的奥妙，更高一层的人也会以此来了解与自己对战的玩家的人性特征。这恐怕是真实世界在虚拟空间中得到反映的最佳范例。下面的内容，就让我谈谈编辑们各自的游戏特征吧。

风林 具备综合特点的复杂化玩家



风林是我所见过对游戏了解最多的一个资深玩家，玩过很多游戏，主机一个不落，对于游戏的资料也是了如指掌。玩过这么多的游戏，要按照一般人来说恐怕他应该属于LU一类人，不过恰恰相反，无数的游戏只能算是丰富知识的基础，对于经典的游戏，风林是一定要反复仔细研究的。可能您会说，他干的就是这一行，有这样的成绩是理所当然的。那您就错了，正因为干这一行，还能有这样的执著才是最难的。要知道，如果兴趣爱好变成了必须完成的工作，那么其本质也会发生变化，游戏编辑这一行可以说是游戏者的天堂，但如果不能持之以恒就是游戏者的地狱。

唯夜 执著于复杂世界观的重度玩家



最开始认识唯夜是因为《零红蝶》、《寂静岭》这些游戏，说实话，这些游戏在有些人是无法接受的，其中深邃的内涵还有恐怖的气氛让你想要接近但又充满顾虑。而唯夜则不同，看待游戏似乎可以直透根本，并且在游戏构架的基础上产生更深一层的理解。如果说风林是一本百科全书，那么唯夜就是一部经典专著。难以想象如果把一款游戏理解到如此程度需要用多少时间，或者说唯夜有这方面的天赋。另外从日常的工作来说，叶子也是比较执著的，会出很多好的点子。正像我在前面说的，在游戏中能够体现出用心的态度，那么在工作中应该也一样。

北斗 将痛苦转化为轻松的乐天派



能够将一个系列的游戏全部通关的人应该不在少数，可能够坚持把系列中的每一款游戏都通关5、6遍的人恐怕不多。北斗同志就算一个，但凡《机战》，他必然要重复、再重复地研究。这在一般人看来是很痛苦的，您想想，单独在一款游戏里要花费几百个小时，有多少人能做到？但北斗决不会认为这样非常枯燥，而且眼看着游戏中的机体和机师不断成长更是乐在其中。我很佩服他，平时的北斗是个少言寡语的人，不过只要他开口，必定语惊四座。北斗也是最踏实稳重的，这也就反映了他在游戏中能够反复去做别人认为头痛的事，并且善于把压力变为动力。

小沛 喜欢将情感带入游戏的LU



小沛不在乎承认自己不是个重度玩家，但我也不是个纯粹的LU。具体来说，游戏是我的第一爱好，但我不会因为游戏而放弃其他乐趣，例如摄影和音乐。所以通常我会将爱好混在一起，例如喜欢的游戏通常是画面比较精美的，或者是音乐类的游戏，这都和我的爱好有关。另外，在玩游戏时我喜欢将自己的情绪带入到游戏当中，所以我不喜欢玩悲剧结局的作品，那样会令我郁闷好久。比起前面几位，我更喜欢享受游戏，并且希望有人能够分享我在游戏中的快乐。说到家，可能我是最普通的一个，作为编辑，小沛自认为还有非常多的东西要学，不然怎么带给大家欢乐呢？

风采无限の超G女生

2006年第一期的全新栏目“超G女生”隆重登场了！这个栏目的名称您了解吗？G当然就是game啦，全称意为热爱游戏的女性玩家是也。希望热爱游戏的MM们能够和我们联系，在这个栏目中秀出你的风采！凡参加这个栏目的玩家将有机会亲临编辑部，并将获得价值300元的精美礼品，可自选哦！经人推荐或者写信、打电话自荐都非常欢迎！我们等着您的参与！



Profile 姓名：乔静 英文名：Josie 生日：1983年6月12日 身高：160CM 籍贯：广西 工作：外企白领 特长：舞蹈（民族舞） 爱好：看电影、吃零食、玩游戏、唱KTV 性格：外向，喜欢交朋友，凡事都不往心里去 喜欢的游戏类型：益智类、音乐类、动作类 讨厌的游戏类型：恐怖、暴力游戏 游戏年龄：11年

小沛VS.小静 电玩迷欢乐对谈实录

小沛■首先欢迎你来到我们编辑部，刚才参观之后有什么感想吗？

小静■你好正式啊！我更喜欢随便聊天的感觉。你紧张？不会吧……

小沛■……OK！我帅吗？……

小静■你？和想象中的不太一样啦。在杂志里看你的头像和文章的感觉应该是很“可爱”，照片之前我也见过，可是见到你还是觉得你有些过于“稳重”了。

小沛■每个人都有不同的一面，第一次和你见面难道我应该表现得很随便吗？



小静■那倒不是，你既然刚才问我，我当然说的是第一感觉啊。

小沛■好，先不说我了。我看你说你喜欢益智类、音乐类还有动作类游戏，你都玩过哪些啊？

小静■益智类我玩过《泡泡龙》、《街霸方块》、《瓦里奥制造》系列，还有好多都记不清了。音乐类玩过《太鼓达人》、《DDR》。动作类最喜欢《恶魔城》，PS那一版还有GBA的三个我都玩过。

小沛■哦？那么说你是动作游戏达人？

小静■不是！《恶魔城》我是逼男朋友玩给我看的，我觉得看比玩更有意思。我喜欢里面的气氛，主人公都很帅而且是在神秘的古堡里和吸血鬼战斗，听起来恐怖，但整个游戏的环境所营造出的氛围又有些浪漫。

小沛■“浪漫”？看来男生和女生看待游戏的角度还真是很不一样。那你平时最常玩的游戏是什么？

小静■其实现在每天接触游戏的时间已经不如以前了，终归我已经上班了，外企很忙的。我也就是每天晚上玩一会儿《任天狗》，周末时玩一玩PS2的《泡泡龙》、《太鼓达人》还有其他一些游戏也就不固定了。

小沛■你的《任天狗》是哪一版啊？我一直也在玩这个游戏，说不定可以交换看看。

小静■我买的是美版《拉布拉多犬和他的朋友们》，已经有18只狗了，现在知道还缺腊肠和吉娃娃这两只。你呢？

小沛■……算了，我买的和你一样，饲主点数还没你高呢。而且最近在玩《苍月的十字架》，有好几天没玩《任天狗》了。

小静■没办法，你玩的游戏比我多。当然不可能只在一款游戏上投入太多时间。《苍月》好玩吗？我还没见过呢。

小沛■还不错，我已经通关了。你不会也想逼我玩给你看吧？

小静■（笑）不会，你放心吧。除非你坚持要玩给我看，我男朋友估计会买这款游戏的美版，因为他是日文白痴。

小沛■忽然想到一个问题，你男朋友喜欢游戏，是不是也是你喜欢他的一个原因？

小静■哪有？当时是他追我的。而且如果他要是只玩游戏不理我的话，我是会生气的。

小沛■了解！对你男朋友我深表同情，有机会我们应该认识认识，同是天涯沦落人啊！

小静■你女朋友一定更惨吧？嫁给一个做游戏杂志的，还有工作狂的迹象……

小沛■STOP!我还没结婚呢。另外我可是个新好男人，绝对是事业家庭两不误。而且我也正在试图培养让我女朋友也喜欢游戏呢。

小静■啊？兴趣还要你来培养？当你女朋友还真不易！

小沛■您饶了我吧。谢谢你，今天的谈话先到此为止，下次有机会咱们再接着聊这个话题。感谢你参加我们第一期的栏目，记得一定要关注我们2006年第一期杂志哦。

小静■谢谢！我一定看，而且我的朋友也一定会捧场，祝你们的杂志越办越好！

我的游戏生涯：伴随着电软成长的十一年

大家好！很高兴在“超G女生”的第一期和大家见面。我第一次看《电子游戏软件》是在1998年，没想到今天竟然能够在杂志上露面，兴奋就不用说了，心里还真有点紧张呢。记得当初看《电软》是因为表弟喜欢游戏，并且也在买这本杂志，于是去他家里玩的时候就和他一起看。我喜欢游戏的时间当然比那还要早，在小学的时候我就和表弟一起玩FC上的《超级马里奥》、《冒险岛》、《魂斗罗》等等这些经典的游戏，不过限于水平太低，总也过不了几关。

后来上中学之后接触游戏少了，只是偶尔玩一下世嘉的MD，因为学习比较忙嘛。直到考上大学的那个暑假，我才真正能够好好地玩一些游戏，那时候最喜欢的是PS上的《古惑狼》，3代我都玩了，另外还有拆炸弹的《铃木爆发》也不错，《最终幻想8》当然也没错过，不过最终通关是和同学一起努力才达成的。

我玩PS2比较晚，大概是将近一年前的事，而且是男朋友买的。由于工作比较忙所以我大部分时间玩的是掌机，GBA是我的最爱，在《口袋妖怪 蓝宝石》里，我可是“全神兽”收集啊！还有《瓦里奥制造》也是我非常喜欢的类型。



我男朋友也很喜欢游戏，而且第一时间买了NDS，现在我正在玩美版的《任天狗》，饲主点数已经突破36000，可以买到18只狗狗了，喜欢这款游戏的朋友可以找我交换狗狗啊。说了这么多，我相信有不少MM和我有着相似的经历，你们也一定有很多话想说。我很感谢电软能给我们女性玩家一个展示自己的空间，更期待能在以后的栏目中见到更多和我有着同样爱好的MM，谢谢大家！

启事：凡有意参加“超G女生”的玩家，可在周一至周五，上午九点到下午五点致电小沛即可。电话：64472729-412



传统王道角色在新领域的生存原则
人间能力与技巧性能平衡点的参照角色

上期我们将两大传统角色在VF4FT中的处境做了比较全面的分析。而 作为同样是传统王道角色的JACKY，在VF传统中拥有着持续的人气。而一直保持着安定与强大实力的JACKY在FT中，仍然诠释着电光火石，择打清晰的道路。

格斗天书

所谓格斗竞技类游戏，与武学相通，为心技体的较量！

JACKY从VF诞生以来，一直扮演着系统教科书一般的角色。对于VF的打择理念，从段打（上，中，下三段择）到持续牵制，从有利不利对策到确定反击。我们从JACKY身上都可以非常明确的得到这些要素反馈。由于其段位上手明确，单方位输入打击众多，所以成为了众多初级玩家的启蒙角色。可能很多玩家不知道，这个角色虽然在基础性能方面非常优秀，但从三代开始，就一直潜藏着众多被打击确定与打击方式单一的缺点。这个弊病也使这个角色的操作人达到了两极分化，可以说非高手即为初心者。而JACKY这个泛用型角色发展到VF4EVO时代，进攻能力与被确定漏洞被更加放大，已经到了必须择打清晰，并目押确认的地步。

真正了解JACKY的朋友必然知道，JACKY是一个貌似初段实则高段的角色。原因全部集中在打击目押确定与技巧融合上。在EVO时代的JACKY是非常强大的，无论是近距离的肘择，中距离6KCOUNTER即浮空与远距离的4K+G高连携杀伤，都会带给对手非常大的心理压力。发展到VFFT中，JACKY 的4K+G近距离打击连携威力降低。且由于4K+G发动的微妙变化，在近距离有利的前提下无法再依赖4K+G与背投强择（如6PCOUNTER对手，在EVO中可以直接发动4K+G，对手大不利的前提下无法2P点到JACKY，但在FT中，由于技巧发动性能的变化，对手虽然在近距离大不利中，仍能点2P破坏JACKY的4K+G发动）。对于有利择打来说，4K+G这个比较安定的大威力打击无法最速选择（非确定技巧），6K修改为红光浮空，黄光不浮空，也基本上可以放弃选择，我们的进攻主线已经需要大幅度调整了。但JACKY在大浮空连携方面增色不少，且基础攻击判定都没有太多的变化，我们仍能在目押准确的前提下，继续发挥JACKY的强大，我们先从最主力的6P强择说起。

作为主力技巧的6P强择，就充满了变数与玄机，想清楚的了解JACKY，就要从这个技巧开始深入。首先，目押打击要始终贯穿在6P中，6PCOUNTER打击对手敌方6桢不利，目押6PK，6PP确定，而这个技巧的第二段就需要非常优秀的反应做前提。当然，也可以选择在大有利前提下的多择，通常的选择分为继续肘击，6K，336P，与比较高段的33K，6P+K4进步多择，后撤4K+G（慢打）甚至在强大先读支持下的46K+G（择对手闪避拔投）这些打击选择与背投强择对手，是JACKY始终能把握有利局面的强大武器。对于6P的引深技巧来说，除了必须目押确认输入的6PK之外，6PP也是常用的两段技巧，6PP第二段的特殊上段呢能力可以有效的对于对手的2P反击进行COUNTER，而一但阻击成功，最速输入第三段K确定（即形成6PPK）。这个目押技巧需要玩家朋友们在6PP这第二段输入中全神贯注如果没有COUNTER而贸然连续输入的话，被确认反击是必然的结果。



↑在大有利的前提下选择输入33k，通常能得到极大的回报。

实际上，对于高手来说，如果先读JACKY的使用者发动6PP而在第一段之后下蹲一下的话，众多打击确定形成（比较典型的马步冲靠确定），所以貌似安定的6PP需要操作者强大的先读与目押能力支持，要想好再发动哦！！在JACKY的连锁技巧中，JACKY的PP6P在上段固化连携中直接代入中段6P强择，可以说，在对局中如果对手防御了上段PP后，就进入了尴尬的境地，这点从EVO到FT是共通的。现在比较高级的操作者已经将PP116P或慢打对手反击融入到进攻套路中，让习惯防御反击的对手难于招架，当然，这个后撤打击技巧同样可以运用在直接发动的6P进攻套路中。对于6P比较了解后，我们需要重视的是对于不同对手的立回问题，虽然6P非常强力，但却应当融合在不同的进攻套路中，不可过分依赖，我们可以见到高级的JACKY使用者在面对搁肘技巧时经常利用4K，6K，后撤4K+G甚至33K来破坏对手的先读搁肘技巧（比较典型的为AOI的236P+K）。这样的输入，一次COUNTER就可以让对手失去大量HP，从而不再敢轻易选择搁技，之后的局面必然让JACKY的操作者更为自如。



←了解vf4系统架构的玩家朋友们一定了解打击对方蹲防崩坏的有利局面，JACKY在中距离的3k就能够起到这个作用。



↓JACKY的PP6P将传统上段连续目押与中段单段强择有机的结合在一起，让对手难于招架。正因为如此，pp之后的多择才格外强大。

JACKY的众多操作技巧中，以6P为进攻主轴似乎是必须的，但在近距离点目押输入为主，中段择配合的优势下，配合距离的控制，将中距离44K（发生速度极快），4K+G，PP进攻套路合理的代入到对局中，才能更加对样的把握住进攻的节奏与有利的局势。JACKY在FT中的3K是另外一个突出改革技巧，虽然具备着3KPK这样的二段COUNTER目押连携，并能在八字浮空中代入这个技巧，但实际上单独的3K输入在中距离与追打起身中都起到很重要的作用，由于存在着二段甚至三段延伸，所以对手就算防御也不敢最速反击，应当熟练掌握。

刚才没有介绍的一个主力技巧P+K的浮空与判定能力大家都有所了解，但P+K后续的P或K如果第一段对手防御后仍然发出，选择下蹲躲避的对手必然打击确定反击。所以无论是有利发动截击或是点目押后撤发动希望COUNTER对手的打击回点，都要目测发动第二段，（第一段浮空对手才可发动第二段）才能发挥这个招数应该有的实力。虽然对手一段防御P+K后仍然属于确定反击，但由于存在第二段，所以对手通常下蹲一时，之后确认时间已过，这点请玩家朋友们变通输入。（敌人选择最速被投，我们发动第二段必然COUNTER对手，但发动是需要巨大的勇气的。）

JACKY虽然追打起身能力有限，但熟练使用4P，3K，K+G这样的高级技巧追打起身已经成为了新的应用潮流，对于4P来说，这个半旋上段输入一旦对手防御，由于存在着下段第二段打击，对手一旦先读防御，就进入了我们中段打击的范围，而对手如果反思维，我们则可以直接背投（看来只对高手有用啊）。这样的技巧大家可以在JACKY貌似平庸的技巧性能中不断挖掘，将JACKY的潜力不断发挥出来。JACKY是很操作套路固化的角色，所以就需要我们不断变化，丰富JACKY的综合性能，并将众多目押技巧熟练掌握，才能将已经在FT中技巧性能削弱的JAKCY重新稳定在王道角色之林。 □文/大怪

科普园地



最新掌机周边阅兵

记得任天堂的新掌机NDS发售之前，其双屏与触摸屏的设计曾经在业内成为大家关注和讨论的焦点。不管任天堂宣称的通过NDS开始游戏界的革命给玩家们带来新的游戏乐趣是本意也好，是噱头也罢，这台掌机确实让我们领略到了许许多多的新意和厂商们的创意。NDS的新意，不仅是通过那些游戏软件,官方和其他硬件厂商发布的一些NDS对应周边其实也颇有意思；北斗以为,随着NDS烧录卡实用性和稳定性的进一步提升以及成本的有效控制,未来NDS在我国还有很大的普及空间。一台主机,我们除了能用它来玩游戏之外，其实还有许多别的玩法，包括DIY,也包括那些形形色色的周边，希望科普园地这个栏目不但能够让大家学到对自己有用的东西,同时也能帮大家开拓开拓眼界。这次就让我们来看看最近发售的一些掌机周边吧。



↑上方这个单独的小口袋放进去一盘GBA卡带完全不成问题，"播放君"也能够装的下。

如今的掌机，性能一个比一个强劲,相应的也越来越娇贵。为了保护好自己好不容易买到的爱机，相应的"武装"也是必须的。真是怀念板砖GB时代可以拿机子当枕头使的感觉。

●商品名称：ストレッチタッチペン

厂商：モリガング

价格：735日元（约合人民币50元）

由**モリガング**推出的**ストレッチタッチペン**是NDS专用触摸笔的可伸缩版。这只伸缩笔采用的是钢合金作为支柱，普通状态下长度约7.5CM，伸长时可达到10.4CM，这种伸缩笔的推出，对于手掌比较大的玩家和一些特殊的NDS游戏在使用起来会更为方便。其实NDS用的伸缩触摸笔不是第一次推出了，之前UGAME就推出过同类产品，不过其伸长时的长度只有9.8CM，比**ストレッチタッチペン**稍微短点;鉴于UGAME的产品由于材质的问题导致的强度不够，这次**モリガング**推出的产品特别使用了钢合金，可以放心大胆的使用了，从实际使用效果来看，伸缩触摸笔和普通的NDS触摸笔的手感是一样的。

●商品名称：タッチペンDSロング

厂商：HORI

价格：420日元（约合人民币30元）

HORI是大家熟悉的日本老游戏周边厂商了，其制作发售的PS2记忆卡和各种模拟摇杆系列在业界非常有名，在我国的游戏店中也经常能看到HORI的周边产品。这款由HORI推出的NDS用伸缩触摸笔普通长度也是7.5CM，伸长时大约为10.2CM；由于笔身采用了合成树脂作为原材料，所以不论是韧性还是强度都有保证，使用起来与普通笔没有任何差异。与**モリガング**的**ストレッチタッチペン**比起来，由于原材料的不同，手感更好，价格上也要便宜不少，果然姜还是老的辣。

●商品名称：タッチペンインパクトDS

厂商：三英贸易

价格：294日元（约合人民币20元）

NDS的触摸笔给人的感觉就是细致小巧，但许多手大的玩家用起来往往感到不便，前面提到的伸缩笔解决了长度的问题，但其纤细的笔身仍然没有得到改变，如果能跟大家平常用的笔一样，相信使用起来就会得心应手许多吧。三英贸易发售的**タッチペンインパクト**DS正是出于这个考虑而制作的，与普通圆珠笔一样的长短粗细和设计，使用时将普通触摸笔当成圆珠笔芯放进去，再装好就可以当普通圆珠笔一样来使了，当然，是在NDS上使（笑），与普通触摸笔相比，伸缩笔的优点在于长度的增加使玩家游戏时的视野更为开阔，而这款圆珠笔套筒虽然也增广了视野，不过由于体积的增加使得灵活性受到一定的限制，但对大手玩家还是比较适合的。需要注意的是，前面介绍的两款伸缩笔是一套两只装，而这个东东说白了就是一特制"圆珠笔套"，是不附送触摸笔的。大家可以根据自己的实际需要进行选择。

●商品名称：レザーアーマーmicro

厂商：シグマ・スタイル・ジャパン



↑类似圆珠笔的外形使用时很简单。

价格：3480日元（约合人民币230元）

前两个月刚发售的GBM凭借其精致的外形赢得了许多玩家的好感，而且卖的也确实不错，与之相对应的周边也纷纷开始推出。现在专用保护套基本已经成了所有掌机必备的周边，虽然GBM本身就有附赠一个保护套，但其毕竟还是简陋了一点，完全不能满足某部分爱机心切玩家的需要，于是这款超豪华版的"装甲"便应要求隆重登场。采用了高品质材料，内部柔软且带有丝绸般的滑感，再加上保护套的包装非常厚实，平常将GBM放在里面即使不小心有个磕磕碰碰的也没事。独特的外形设计使得玩家可以不必完全卸掉保护套的情况下就能轻松玩GBM游戏，不过其两百多大洋的价格相信会使我国大部分玩家望而却步，属于"奢侈品"。

●商品名称：モバイルポーチmicro

厂商：モリガング

价格：800日元（约合人民币50元）

"廉价版"的GBM专用保护套，与豪华版的"**レザーアーマー**micro"相比，本款保护套价格上明显平易近人了许多。这款保护套比较特别的地方就是其前面还有一个小口袋，里面可以搁一盘GBA卡带，是一项比较体贴玩家的设计。此外，保护套背面有一个专门的环，玩家可以将其别在皮带上，行走起来别有一番风味，顶部的金属勾也能配合其他东东进行携带，为不同风格的玩家提供了实现其愿望的可能。

●商品名称：2wayストラップmicro

厂商：モリガング

价格：1050日元（约合人民币70元）

和GBA一样，GBM提供了一个可连接手绳的接口，有的玩家就是通过这个方法来携带掌机的，弄个手绳套在手上还能防止机子不小心掉到地上摔坏了。这次**モリガング**特意推出了一款既可以挂在手上还能挂在脖子上的两用绳，里面包含了两套绳，分别对应不同的用途：短的自然是用来将GBM系在手腕上，长的那个则可以把GBM像手机那样挂在脖子上；而且为了保证使用者的安全，厂商特意对连接处进行了专门设计，只要载重超过5KG就会自动断开，即使是小孩子挂着玩游戏也不用担心出窒息事故了。虽然这只是一个比较简单的小东东组合套装，但正好满足了部分玩家的要求，而且那个结合部件的设计也颇为别出心裁，有此需要的玩家朋友可以考虑看看。



↑在"半武装"的状态下也可以方便的玩游戏。

↓可伸缩的触摸笔完全拉开后比普通触摸笔长上不少，游戏起来也更为舒适。





↑多用途的挂绳套装可以满足不同要求的玩家们，不过70大洋的价格稍贵了点。

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

以日本战国为题材的游戏一直活跃在业界，使我国的玩家对战国武将产生了浓厚兴趣，为了响应读者的号召报答读者的厚爱，本刊特此推出本栏目“战国英杰传”，为与前身“人间五十年”区分，在本栏目中不但介绍这些英雄人物的光辉事迹，还将介绍巨星陨落之时的最后辉煌以及相关重要史实人物。□文/雪飞



Vol.1 在日本很有人气的真田幸村是近年来在游戏界最为活跃的历史人物，因此将他作为本栏目的“首发队员”。

擅长以少胜多的日本第一强兵！

使得“幸村”这一名字在天下驰名的是1600年决定天下的关原合战。真田家作为西军之一，虽然没有亲自到关原参战，但是真田幸村和父亲昌幸一起，在信州上田城迎击德川秀忠率领的三万大军。以三千的兵力对抗着德川家的三万大军，消耗了德川军的兵力拖延了战时，最终使得德川幕府的二代将军德川秀忠没能按时到达战场，错过了旷古大战。

虽然昌幸、幸村父子英勇作战，但最终关原合战仍然以西军的失败告终，真田父子也被德川家康判以极刑，在投身东军的真田信之的舍命哀求下，二人没有被判处死刑，而是被流放到九度山。从此真田幸村开始了卧薪尝胆的生活，而父亲真田昌幸却在失意中与世长辞。

大阪冬之战：机会向幸村招手

雌伏十四年后，1614年真田幸村终于等到了期盼已久的机会：目标是统一天下的德川家康决心将名义上的主人丰臣家彻底铲除，因此大阪之冬战役爆发。丰臣秀赖派遣使者来到了九度山，对真田幸村发出了进入大阪城的入城邀请，对幸村来说，这无疑是一个千载难逢的报仇良机。于是幸村立刻响应了秀赖号召，秘密从九度山出发，前往大阪城。

此时在大阪集结着超过十万的浪人，他们都是因为对德川家掌握实权而不满、或者是在关原合战中投身西军而遭受惩罚的武士。此时的丰臣秀赖年纪尚轻并且没有实战经验，指挥战斗的权力集中在大野治长等人的手中，可惜他们绝对不是身经百战的德川家康的对手，更何况此时完全不懂得战事的淀君（秀赖之母）还经常出来乱指挥一气。虽然实战成绩卓越的真田幸村理应担当总参谋职位，但由于兄长信之在德川方，幸村的意见并未得到重视。这样一来，战斗还未打响，便以注定了丰臣方的失败。

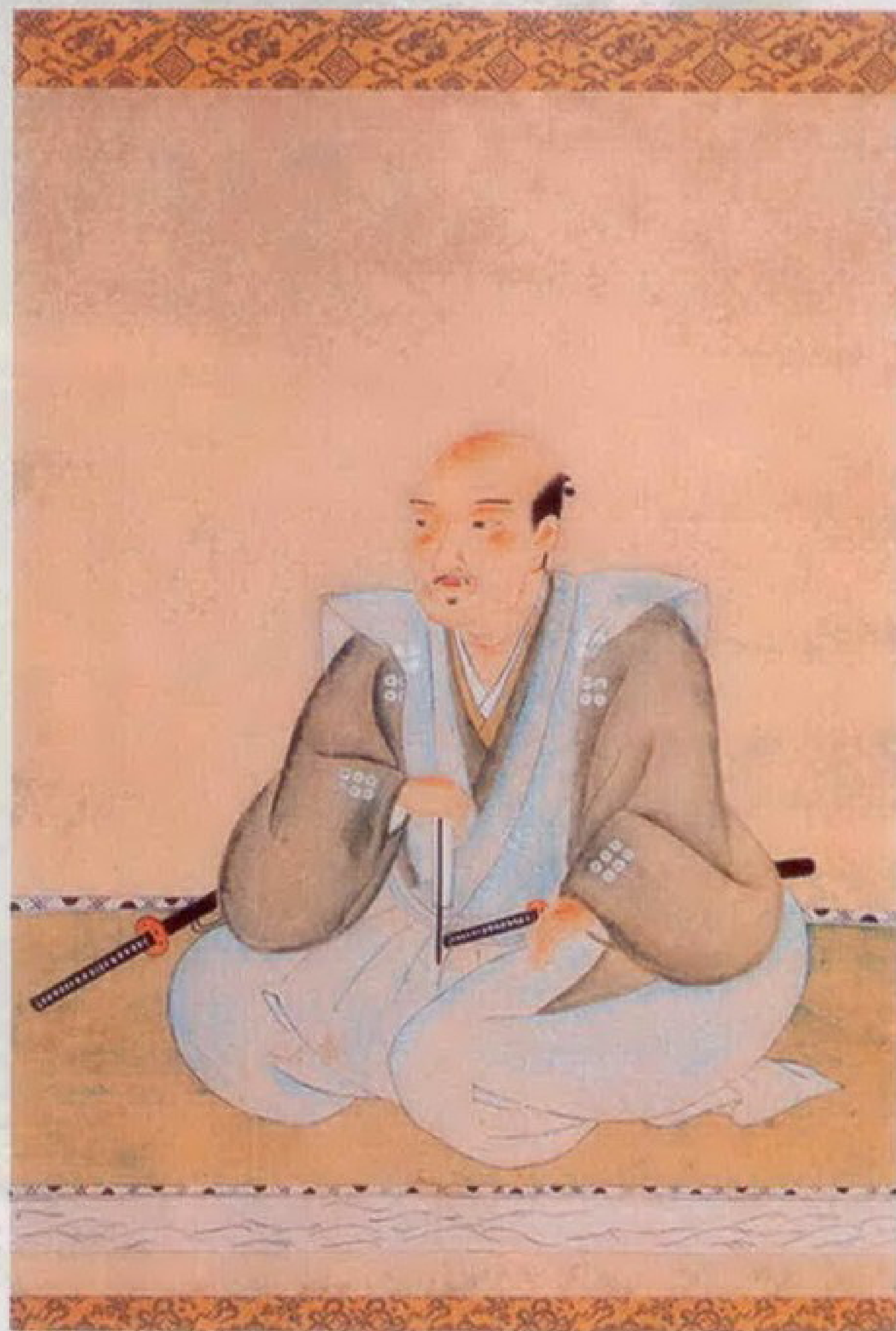
幸村和后藤基次的主张是不要固守城池，而是选择主动进攻：一方面攻破伏见城，压制宇治、濑田,占领京都；另一方面在大和口设置据点，阻止德川军的前进。在占领畿内后，与远征而来的德川家康再进行一次决定天下的大合战。而掌权的大野长治并没有采取这一伟大的作战计划，而是坚持固守大阪城。值得一提的是，在这里幸村一改惯例，将部下5千士兵的军旗、甲胄等全部改为原武田家使用的赤色式样。这样做可能一是为了纪念原来的主家武田家，二是为了利用武田家铁骑的威名从气势上就压倒德川家吧。

城中巧设“真田丸”，猛虎出山生死斗！

幸村队最活跃的攻防焦点集中在“真田丸”前方200米处的筱山，幸村使用计策将德川军的前田利常军引至空壕沟前，先用铁炮密集射击，然后全军主力杀出，以猛虎下山之势给予敌人沉痛的打击。正因为真田队的活跃，使德川家康领教了幸村的厉害，放弃了强攻大阪城的想法，提出了和平提议。虽然这只是德川家康的缓兵之计，但是秀赖和淀君还是听信近臣的谗言，完全不理会幸村等人的反对意见，同意了议和要求。议和的条件是掩埋大阪城周围的壕沟，并摧毁真田丸，如此一来大阪城彻底成为了一座裸城。在正式议和前，德川家康还以信浓10万石的领土作为条件，要求幸村归降，但被幸村断然拒绝。

壮志未酬身先死，幸村勇名万古传！

第二年，家康再次出兵大阪，也就是所谓的大阪夏之阵。此时失去了壕沟和工事的大阪城已经是一座裸城，完全暴露在了敌人的攻击中。已经看到未来命运的幸村做好了杀身成仁的准备，与毛利胜永在道明寺集结，再次迎击德川军的进攻。五月六日后藤又兵卫、木村重成等名将相继阵亡，而真田队却击溃了伊达政宗引以为豪的伊达铁骑，甚至在接到撤退命令悠然撤兵回营的时候，伊达军连有效的追击都无法组织。



随后幸村预测德川家康将在天王寺口驻扎，并与毛利胜永一起在天王寺口布阵，在这里迎来了万年难遇的胜机。幸村队人数大约三千五百人（另有三千人的说法）与家康军的先锋越前松平忠直的部队一万三千人（一说为一万五千人）对峙。虽然德川军占有压倒性优势，但在松平队后面却是德川家康的本阵。这对幸村来说这个是万年不遇的良机，家康的首级就在大部队的后面，因此幸村毅然向松平队发起了猛烈的冲击。在这场惨烈的混战中，双方都出现了大量的伤亡，但真田军如同一把尖刀一般冲破了敌军的防线，迂回到德川家康本阵的后面，并突入本阵。真田军的突然袭击，使德川本阵的旗本众慌乱不已。原以为战事进展顺利的德川军本阵遭到突如其来的打击，立刻陷入了大混乱。德川军纷纷逃命,三方原战役以后，一直在本阵屹立不动的家康“金扇”马印都被丢弃了。甚至家康本人一度产生了自害的想法,艰险万分才幸免一死。此时被抛在后面的松平军也缓缓逼近，由于兵力上的悬殊太大，幸村也身负重伤，兵尽之后在安居天神庙附近被松平队袭击，最终光荣战死。

让家康心惊胆战的日本第一兵！

真田幸村

1567年—1615年，本名信繁，别名左卫门佐，信浓上田城城主真田昌幸的次子。以在大坂夏之阵中的作战表现，被评价为日本第一兵。真田幸村是一名相当优秀的将领，但距离战术家、军神，还是有一定的差距的。虽然幸村前往大坂的动机有可能是为了夺回失去的领土，但因拒绝了德川方面对他的引诱（冬之阵时）可以称得上是忠义之士,且最终成为日薄西山的丰臣氏的陪葬品……

重要相关人物简介及雪飞杂谈

真田昌幸：真田幸村之父，出众的战略家和谋略家。主家武田家灭亡后，为了家族的生存在很短的时间先后从属于上杉、北条、德川和丰臣家，得到了“表里比兴”的评价。

真田信之：1566年—1658年，原名真田信幸，幸村之兄。本多忠胜的女婿，在关原合战中投身东军，战后为搭救父亲和弟弟的生命四处奔走。

真田幸昌（大助）：1602年—1615年，真田幸村长子，母亲是大谷吉继之女。12岁时随父亲进入大坂城,大坂夏之战中为丰臣秀赖殉死。

片仓守信（冲之丞、真田大八）：1612年—1670年，真田幸村次子，与姐姐一起受到片仓重长的保护。

竹林院：真田幸村正室，越前敦贺城城主大谷吉继之女。

■胡言乱语、雪飞乱谈

游戏中的幸村全是英武少年的造型，但其实幸村出阵大阪时已经是47岁的中年男子。不过在年轻之时,倒确是一名玉树临风的翩翩美男子,当时因迎娶势力大名大谷吉继的丑女儿,在贵族、名门的女儿们中引起了强烈不满,甚至有人要求秀吉下旨阻止这门婚事。因此个人认为幸村年少时是一名不好女色,为了家族的兴旺可以牺牲爱情，之后出仕丰臣秀赖虽可以解释成忠义之心,但恐怕也是出于振兴家族之心。此外，天王寺口奇袭家康本阵的战术与当年桶狭间之战略有相似,而当时信长所率部下全部是抱着必死之心的哀兵，而幸村所率部下大多是带有投机色彩的杂兵，再加上兵力相差更为悬殊,因此没能再使历史重现。真田幸村可以算得上是一名生不逢时并不得其主的良将，空有良计但无人采纳，又被当时所谓的忠诚局限不能顺应潮流的变化，最后只得以孤身奋战惨死沙场的悲剧收场。

第一回 产业的希望或是业界的忧郁?

电玩产业论

编者按：去年花了将有大半年的时间给大家介绍了SONY的PS历史，在整个日本市场的变化中SONY确实把握住了时机，以先进的营销手段占得先机。但之所以SONY有将游戏作为商品、并将之规模化生产的想法，实质上就是将产业化理论结合到了实际生产与销售的这样一个过程中，是一个理论指导营销的非常成功的范例。其竞争对手任天堂与SEGA虽然在游戏品质的把握上要远比SONY强很多，但因没有重视这个市场经营理论，遭遇了失败。

因此作为每个关注电视游戏、对游戏产业有一定想法的玩家来说，了解游戏产业的构成与活动构造等就是一件重要的事了。故我们特开此专栏，结合业内专家级人士的言论，来给大家介绍一下游戏产业的一些基本应用理论。



↑虽然拆的不是taito，但也透着一份惨劲。可你知道吗，东证的单日最高指数记录可是由他保持的。

第一讲 产业的希望或是业界的忧郁?

●现在被称为游戏产业的这个东西，也许是日本战后经济史上最大的一个玩笑。

首先要感谢肯在这页密密麻麻的文字上驻目的各位。如果您不是走错了门，那我想您就是个对自身思想修为有一定要求的人。是的，我们这个栏目没有好玩的漫画，没有火辣的美女图片，也没有实用的攻略秘籍。但我敢保证，这个栏目定会让您很有收获。

客套话说完了就让我们转入正题。游戏这个全新的，没有任何参照物可提供比拟的全新的特殊产业，虽然为包括日本及欧美一些国家带来了巨大的利益回报，但总体来说，仍是一个非常不明朗的特殊产业。其主要表现在：业界构造复杂不透明、各大公司成名原因说不清、专业用语过于抽象等，总之相对于其他产业来说，游戏产业的透明度、安定度评价最低，最让人难以接受。

正因此，很多不甘于只享受游戏乐趣，更加乐意去探讨游戏本质的人们开始了自己对于这个产业的探求。世间有很多学问，比如经济学也好、经营学、法学、或是心理学，但这些社会学问在游戏产业面前都只能铩羽而归。游戏虽然是根生于基础产业之上，但其亦拥有自己独到的特色，如果单一地用传统产业中应用的理论去剖析的话只能自讨没趣。游戏产业的特征不是钢铁公司门口贴着的"高高兴兴上班来，平平安安回家去"标语所能涵盖的，任天堂与SEGA之间的关系也决不像TOYOTA与NISSAN之间的关系那样好概括。因为如果用传统理论就能够解释游戏产业的话，那咱也没必要开这样一个专栏了。


↑现在的日本游戏业可说是危机四伏。

形象点说，游戏产业是传统产业之中成长的孩子。但是不学好，老辈的坏毛病学了个干净，现在自己独有的毛病也不少。换言之，也许这样一个不成熟的产业根本就不该有今天这样的地位。

●看上去很美与放大镜

说起游戏产业来，大家会有怎么样的感觉？"不正规"？这可能是我国玩家的想法。而日本玩家中占最多数意见的是"很能赚钱的一个产业"。没错，看看任天堂，在日本经济不景气的大环境下，仍是轻轻松松每年拿下超过一千亿日元的年度经常利益。在日本经济最低潮的时期，这个遵纪守法的纳税先进户可是为国库做了不少的贡献。1993年，日本经济窘态百出，任天堂却拿下全国年度企业最高所得第6位，94年第7，之后就一直占据着这个排行榜的前10。能做到像其这样稳定的公司，恐怕也就只有NTT和东京电力公司等生活必需类产业的公司了吧。

不仅是这一家，TAITO仍然保持着东京证券交易史上最高股价：单股901万日元。SEGA的招聘启示发出三天，收到的应募信就达5万多份，那时是94年，日本经济支离破碎的时代。还有先锋、松下电器、SONY、SANYO等等电器厂拼了命地往游戏市场里钻。在日本经济的低潮期中，游戏产业成了奇葩，看上去非常美。

古来只见新人笑，有谁听得旧人哭？确实是风光，但那些退出游戏市场的公司有谁知道呢？新作发售取消，为什么？"因为流通公司根本就对游戏毫无兴趣，就算出了恐怕他们也不会进货，我们只得取消。"这是一些小厂商的说法，不仅是现在这个PS2时代是这样，以前SFC时代也有此种状况。很多小厂没有自行发行游戏的能力，因此只得给一些大公司做游戏，接一些任务，或者是给帕青哥厂做一些软件。这种境遇，是不是有点悲惨？但这就是生活。

问题出在哪里？就是前面提到的不透明性。这就好比在街上看见一个姑娘，从背面看怎么看怎么好，一回头哎呀妈呀那就吓一大蹦。为什么看上去很美？而稍微一用放大镜仔细一点看就会发现如此多的问题呢？因为大家都只看到了产业中最冒尖的地方，塔顶的风光确实非常美丽，但塔的根基却已经烂得不成样子了，那这美好风光你还能欣赏多久？在摇摇欲坠的地方，怎么能有营养让大地长出鲜花？

正因其不透明的特征，如果你想看穿游戏产业的整体本质，就必须左手拿资料，右手执灯泡，再准备一个放大镜，否则你是不可能看得清的。

第二讲 再前进一步就是黑暗

这是指游戏产业的设备投资过剩。因为对利益的追求，部分厂家往往进行过度的设备投资，但此举在存有赢得利润的机会同时，也等于把自己的半条命送上了断头台。投资时的一步之差，很有可能导致后面的全盘崩溃。因此虽然游戏产业的利益率和法人所得比其他产业要高出一些，但这其实是建立在一定额度的投资基础或说是投机行为之上的。因此就有了这个说法，再前进一步可能金元万来，也有可能血肉横飞。虽说其他产业里这种情况也不少，但风险这么大而且这么畸形的情况，恐怕就是游戏产业的专利了。

■全力奔跑的重病人

衰退与繁荣并存的局面就是现在游戏产业的情况，有个形容非常贴切：全力奔跑的重病人。更有如下推论：

作为一个产业来说，游戏拥有很多其他产业所不具备的优点，其未来有着非常广阔的前景。但作为游戏业界来讲，不得不说的是其构造非常混乱，结构繁杂无序。因此我们说，游戏产业与游戏业界今后的发展步调将很有可能难以达成一致。

这个论点很明确地将游戏的未来发展与内部构造强行地独立分开来进行论述，论者认为游戏界的内部构造混乱将会在今后产生一定的消极影响。这固然没错，但被忽视的是，实际情况下，你能把业界的内部构造与前景强行分开么？

因其内部构造出现的问题，将不可避免地对游戏产业的发展有着非常大的影响。为什么会有这样的情况呢？看看手头的一些资料，这张上写的是"游戏卖不出去！游戏产业面临崩溃？"这边就写"FF4三天内成绩达到百万"，如此大的反差正常么？其实上这两种情况在现在的业界中并不少见。

□责/无无

秘技天地

正所谓新年新刊新气象，2006年的秘技天地由蓍子同志交接给了本猴，猴子我自当尽忠职守，争取在第一时间把更多更好的秘技奉献给大家。如果有什么不足之处还请指出。 责/猴子



最近《旺达与巨像》这部优秀的动作游戏掳获了无数玩家的心灵。虽然和前作ICO完全不同，但是游戏带给大家的冲击和感动是没有变的。然则有一日，编辑部诸位讨论此游戏时，不知是哪位高人脱口而出一句“旺财与大象”，其余诸公皆哑然失笑。

PSP Talkman

日版 秘技实用度：★★★

●对不文明语言的警告和惩罚：

理论上说，这款翻译软件可以把许多词汇翻译成中、英、日、韩四国语言。但是对于各国语言中不文明的词汇，本软件在原则上是不提供翻译的。在游戏开始时，按住□键，对MAX说一些日语的粗口言语，如**このやろう（こんにゃろう）、しね、バカ**等等,MAX会十分愤怒，用狂犬咆哮的声音回答。（它是在教训你：骂人的话和狗叫没有区别）假如你说粗口的次数过多，游戏会强制进入Loading画面，MAX会把你强行关到地下室，而且用一个特大号的钉子吓唬你,这时候只要向他道歉（比方说**ゴメン、すみません**等），它就会原谅你，游戏回到原来的翻译画面。

注：请不要在生活中使用这些不文明语言,也不要尝试用中文或者英文的粗口进行测试，否则引起的一切后果由各位自己负责。

PS2 义经英雄传 修罗

日版 秘技实用度：★★★★

●隐藏武将源范赖加入：

在“源军扫讨”一战中，用义经打败源范赖过关，并且取得“军神”评价，过关后源范赖就会以参入兵的身份加入队伍。

●附：源范赖的资料

源范赖是镰仓初期的武将，为源义朝的第六子，源赖朝之弟，源义经之兄，绰号“蒲冠者”。

治承4年（1180年），与其兄赖朝、义仲对立，与义务经一起打倒了义仲，随后在一之谷合战中击破平家，以其战功担任三河守之职。

随后，赖朝与义经关系恶化，赖朝命令范赖将义经杀害，被范赖拒绝，于是赖朝也疑心范赖有谋反之心。建久4年（1193年），曾我兄弟在富士野猎场复仇行刺，在镰仓有人谣传赖朝被害，范赖安慰赖朝的妻子北条政子说“只要有我在，就不要担心”，结果赖朝开始怀疑范赖的忠心，随即将其禁闭在寺院里修禅，据说，后来 |原景时进攻那里，范赖在日枝神社下的信功院自杀身亡。

PS2 旺达与巨像

日版 秘技实用度：★★★★

●骑马的一些技巧：

1.跳跃上马：

当跳到马的上方时，按住R就可以抓住马背骑上去。

2.急跑与急停：

当骑在马上时，无论停止还是步行，按住左摇杆的下和×键，就会突然跑起来。再同样操作一次就会停住。

3.左右探身：

骑马的时候，按住R1+△，然后按左摇杆的左（右）方向。身子探出去之后按住R1就可以保持这一状态，但是在这种状态下不能加减速度和控制方向。再按住△，与左摇杆的右方向（左）就可以恢复原状。

●空中庭园：

在神庙的外围生有苔藓等植物的场所,可以从这里攀爬上去,到达楼顶的空中庭园,(有2处可以爬上去，在背阴的地方。）但是由于“梯子”过长，握力不够的话是到不了顶端的，所以要到二周目（或者一周目末尾)的时候才能上去。在空中庭园里可以得到恶魔树的果实。

NDS 逆转裁判 复苏的逆转

日版 秘技实用度：★★★

●第5话结局中的隐藏内容：

首先说明一下，本秘技包含科学调查法,所以没有玩过本作的玩家可以在玩的时候多加尝试。

在第5话结束后，通关的结局画面中，会出现各位人物独白的情节，但是看不到他（她）们的面容。这时候用触笔触摸下屏，会出现验证指纹的细粉。这时对着麦克风轻轻吹过去，角色的形象就会出现了。一般来说，出现哪个人物是不一定的。笔者吹出的是御剑。有机器的同好可以试试看，自己能吹出什么人来。

PS2 机动战士高达SEED

日版 秘技实用度：★★★★★

●简单获得SEED RANKING

首先，在选择角色时选用**レイ**。

机体选用MS**は、Sストライク/Sインパルス**比较容易。

用**レイ**进行ARCADE模式。在执行第3、4个任务「**ターゲットを击破しろ！**」的时候，只击破敌人呢中的**ザコ**MS。这时对我方的NPC全部选择“回避”指令。之后大约击破12架**ザコ**MS，采取速攻战术，一举拿下，最低也可以取得2000P的点数。这样的话在重复ARCADE模式5—6回之后，至少可以打到26000P以上，会轻松获得相当高的SEED RANK。

NDS 口袋妖怪迷宫

日版 秘技实用度：★★★★

●获得大量经验值：

首先要拥有以下道具：

ピーピーマックスN个。

あなぬけの玉 1个。

先在**マクノシタ**训练所选择自己的属性，使用**ピーピーマックス**，可以利用敌人的弱点将其打败。随后不进入3F，使用**あなぬけの**玉，回到出发地。然后就重复这一过程。

那里面的敌人**ゴローン**＝EXP217+**みずてっぽう**×17+**ピーピーマックス**×3，打倒一个敌人可获得3个**ピーピーマックス**，如果带着**セカイイチ**或者**リンゴ**，可以长时间在这里磨级。最后强度可以将敌人一击KO。

如果活用上述秘技，就可以在游戏中轻松磨练自己的等级，从而在比较少的时间内达成通关，节省大量的时间。

PS2 真·三国无双4 猛将传

日版 秘技实用度：★★★★

●修罗模式称号获得条件：

条件	称号
Mission6之内结束	「未完の大器」
Mission6 达成，恶行度高于善行度	「勇将」
Mission6 达成，善行度高于恶行度	「名将」
恶行度远高于善行度	「乱世の奸雄」
善行度远高于恶行度	「大德」
拥有大量资金时	「财贷の王」
拥有大量包子时	「大食の好汉」
没有任何仲间武将时	「孤高の英雄」
有3名以上仲间武将，并且大家关系良好	「稀代の好汉」
与2名女性武将关系良好	「美周郎」
有3名以上武将，并且全部是女性	「酒池肉林王」
天下统一达成，恶行度高于善行度	「霸王」
天下统一达成，善行度高于恶行度	「皇帝」
获得最强武器，恶行度高于善行度	「鬼神」
获得最强武器，善行度高于恶行度	「一骑当千」
Mission51达成	「真·三国无双」

NDS 来吧 动物之森

日版 秘技实用度：★★★

●意外获得的金钱：

村自里普通的岩石里有隐藏的金钱，用铲子反复敲打时，会随机掉出来。一般最高不超过2500。

●利用赤株一夜发财：

先把游戏的时钟设置为星期日的上午,在中午之前买到赤株并且种植下去。一天之后就相当于成长了一个星期，这时用铲子挖出来去卖，可以卖到1万以上。

PS2 J联盟胜利十一人 亚洲杯

日版 秘技实用度：★★★

●SHOP模式下可以购买的内容：

购买内容	说明	所需金额
选手	追加新选手	150
壁纸	变更模式选择画面	50
BGM再生	可以欣赏游戏战争的音乐	100
スタジアム鉴赏	可以欣赏游戏中的体育场馆	100
ボールエフェクト	REPLAY时足球带有特效	500
オリジナルドリブルチャレンジ	原创带球方式	500
エキシビションスタジアム	追加体育场“CLUB HOUSE”	500
フリートレーニングスタジアム	追加自由训练	500
新スタジアム	追加新的体育场	2000
カメラタイプ（スカイ）	追加新视角（完全俯瞰）	1500
カメラタイプ（プレイヤー）	追加新视角（操纵角色注目）	1500
CPUレベル☆☆☆☆☆☆	追加最高CPU难度	1500
倍速试合	比赛速度加快一倍	2000
ボールタイプ	可选择足球的种类	3000
エディットパーツ（ヘアスタイル）	编辑模式追加新发形	3000
エディットパーツ（ゴールパフォーマンス）	编辑模式追加新进球方式	3000
MLリーグ构成	可以变更MASTER LEAGUE编成	2000
ML构成初期ポイント	MASTER LEAGUE初期POINT增加	10000

PS2 勇者斗恶龙VIII

日版 秘技实用度：★★★★

●搜寻金属王史莱姆メタルキング：

在**ライドン**の塔附近的教会一带(正北方)，有一块地方的地形非常复杂。在这里出没的怪物只有**スライム**系的，遇到**メタルキング**的几率自然会高一些。虽然很难打又容易跑，但是打倒它之后得到的回报，就不用我给大家说了吧？另外这里的宝箱中有霸王之斧。

●777出现几率比较高的赌场：

在夜间，去到**ベルガラック**银行的地下室里，与赌场经营者对话，他会告诉你哪台机器比较容易出现777。和他对话之后立刻去那台机器赌博，可以容易地获得777的结果。但是这种好运并非永久性的，所以想大赚的话还是存档之后RESET重新去问吧。

PS2 忍道戒

日版 秘技实用度：★★★

●在一对一的战斗中无限连击：

在BOSS战或者和熊战斗时，会消费大量的回复药，但是按照以下方法战斗的话会轻松许多。

巴投げ（R1+△）→**しゃがみ**斩り(R1+□）→当对手起身时使用武士登り(R1+×）→巴投げ（R1+△）→**しゃがみ**(1+□）→武士登……如果把握得好的话，可以无限连下去。注意，当使出武士登失败时，先躲开，再找机会使用巴投げ重新起手。但是要注意，这种无限连续技不能在群敌中使用。

日文地狱

COMING BACK TO J-HELL

～谨贺新年！（前篇）～

斗转星移，时光荏苒。2005年一转眼就过去了。在新的一年里，依然在地狱中磨练的诸位小编们怎么样了呢？地狱里的日子不好熬，他们不会都翘了吧？开个玩笑，新年的时候不能说不吉利的话哦！



日文：あけまして おめでとうございます！
中文：新年好！
这是一句最简单的祝福语。

顺序	地支	训读	音读	动物	五行	阴阳
1	子	ネ	シ	鼠	水	阳
2	丑	ウシ	チュウ	牛	土	阴
3	寅	トラ	イン	虎	木	阳
4	卯	ウ	ボ	兔	木	阴
5	辰	タツ	シン	龙	土	阳
6	巳	ミ	シ	蛇	火	阴
7	午	ウマ	ゴ	马	火	阳
8	未	ヒツジ	ビ	羊	土	阴
9	申	サル	シン	猴	金	阳
10	酉	トリ	ユウ	鸡	金	阴
11	戌	イヌ	ジュウツ	狗	土	阳
12	亥	イ	ガイ	猪	水	阴

■**风林**：みんなゲンキ？正所谓：新人新刊新风尚，新年新版新气象。自从日文地狱和大家重新见面以来，已经办了有整整6期了。在这四分之一年的时间里，通过编辑部里几位新人的努力，我们这个日文地狱总算是步入了正轨。这期是2006年的第一期，希望大家在新的一年里，继续支持在“地狱”里服刑的几位小编们！

■**三问**：是的。经过这几个月的磨砺，我们深刻地认识到，为大家普及日语知识和日本文化，是一件学识与乐趣并重的事情。虽然大家的水平十分有限，**しかし、わたしたちはきっとがんばります**！绝对に！

■**薯子**：还是各位学长说得有水平啊，我这个人呢，性格一向很随和，为人也谦厚老实，虽然平时呢总是抢不上什么话茬儿，但是趁现在这个机会，我要向所有关心《电子游戏软件》杂志的热心读者们说一声……

■**猴子**：**グォニエンハオ**（过年好）！

■**薯子**：**ちょっと待ってください**！**今の言叶は、日本语じゃなかったんだろう**？

■**猴子**：**ああ、わるいわるい**。前两天和几个日本学生聊天，他们问我中国话“新年好”怎么说，我就这么教他们了。

■**三问**：原来片假名除了翻译外来语，还有这种用途啊……孺子可教也！

■**风林**：对了。这一期既然是新年特刊，那么咱们就说一说，日本的新年吧！

■**薯子**：啊，这个话题好。说起来，日本的新年叫“**お**正月”（**おしょうがつ**），也就是中文里的“正月”。

■**猴子**：等等，今年的大年初一是1月29日，现在离过年还有一个多月呢，怎么日本的正月和中国不一样啊？

■**三问**：不一样就对了。日本在明治维新之后，用西方文化改造自己的国家，在1873年就宣布不再使用传统的夏历，也就是咱们中国的农历，而改用公历纪年了。随着历法的改换，日本一些节日的时间也变了。新年就是这样。以前过的是春节，现在过的却是元旦了。

■**薯子**：是啊。日本的许多传统节日都改变了时间。不过也有一些和时令有关的节日没有改，比如说中秋。如果换成阳历的话，恐怕就看不到圆月了吧。

■**风林**：说的没错。何况阳历8月15日还是他们战败投降的日子……扯远了扯远了。咱们回到“正月”这个话题。日本既然以阳历的一月一日作为新年的日期，那么这之前的一天，也就是前一年的12月31日，应该是什么日子呢？

■**猴子**：这个我知道！12月25日是圣诞节，那么12月31日当然是圣诞黄金周的最后一天咯……**あいや**！**なぜオレを殴るんだ**？

■**三问**：你说呢？日本的新年怎么说也算是个本土节日，跟**クリスマス**有什么关系啊？虽然说日本习惯从圣诞节开始庆祝，一直到新年结束，但是本土节日和洋节还是要区分的。

■**薯子**：言归正传。12月31日是日本的除夕，日语称作“大晦日”（**おおみそか**）。这个“晦日”指的是每个月月底，天上没月亮的时候。这种说法依然沿用了过去农历的习惯。因为公历的月底往往是有月亮的。

■**飞月**：有人叫我的名字吗……？

■**猴子**：啊？我看到一个美女的身影从眼前飘过！难不成那是……

■**三问**：那是你的精神作用，不要管她。

■**风林**：说到大年初一呢，日本和中国还是有相似之处的。晚辈需要向长辈行礼，长辈要给晚辈压岁钱，每个日本儿童得到的压岁钱总额平均是2万日元吧（约1400人民币），其实这个价钱在日本并不算高，顶多能买4盘全新的正版游戏。

■**三问**：其实和钱比起来，还是饮食更值得研究。北斗同志说过，吃是一种美德嘛。过年的时候，大吃一顿是少不了的。其中最具有日本民族特色的新年食品就是——饼！

■**猴子**：过年吃什么不好，偏要吃饼，难道日本人不会包饺子吗？

■**三问**：此“饼”非烙饼也。日语里的饼叫“**もち**”，实际上是用糯米等有粘性的谷物在石臼里舂出来的年糕。日本的年糕是盛在小碗里用筷子吃的，和中国的不太一样。因为年糕洁白水嫩，所以日本人称赞皮肤好的美女为“饼肌”（**もちはだ**），有许多中国人不理解。因为中国的饼和日本的相差太多了。

■**薯子**：日本新年的早餐是很丰盛的，有砂糖芋头、荞麦面等，喝的是屠苏酒（从中国传去的药酒，能够强身健体）。此后一连三天吃斋，以示虔诚，祈求来年大吉大利。不过现在很多日本的城里人已经放弃新年吃素的习惯，改在除夕夜吃一餐空心面条。以前的老传统逐渐荡然无存，也不得不说是一种文化衰退的悲哀啊。

■**风林**：初一早晨起来之后，除了拜年，日本人还要去神社参拜，为了祈求在新的一年里幸福平安。日本语称之为“初诣”（**はつもうで**），就像中国人在春节时去寺院拜佛一样。在初诣的时候还可以求签，求到吉签的话就代表这一年都有好运。

■**猴子**：要是求到凶签呢？

■**风林**：把签扔掉，再抽一次。一直抽到吉签为止。

■**三问**：其实求签也就是为了寄托一下自己的心愿嘛。好了好了，东西也吃了，神灵也拜了。接下来要说的就是——对了，今年是什么年来着？

■**薯子**：今年是狗年啊。中国的十二生肖在日本也是通用的，日语称做十二支（**じゅうにし**）。因为生肖是十二地支的象征。十二生肖在日语里的名称以及属性参见上面的表格。（待续）

【神社初诣】



↑日本的年轻人在神社求签之后，把自己的心愿写下来，挂在树上。

日本的新年习俗（之一）

在日本，“新年”是十分重要的。每年的12月29日到第二年的1月3日是全国休假日。除夕午夜，各处城乡庙宇分别敲钟108下，以此驱除邪恶，日本人则静坐聆听“除夜之钟”，钟声停歇就意味新年的来到。人们便离座上床睡觉，希望能够做个好梦。到了元旦早上，家人围坐在一起，互相讲述除夕做的梦，以测吉凶。日本人称元旦初一为“正日”，也就是正月的第一日。

百万殿堂

在本栏目中将为玩家逐一介绍游戏史上的璀璨明星，让老玩家能够再次回味当年的快乐感受，更可以让新玩家了解当年的销量过百万游戏！

开辟日本游戏历史新纪元！球棒下诞生的首个百万传奇！

本刊译名：棒球　外文原名：ベ－スボ－ル
厂商：任天堂　发售日：1983年12月7日
类型：体育运动　对应人数：1至2人　使用媒体：卡带

这次为大家介绍的这部作品棒球生于二十二年前，1983年12月7日开始发售，累计销量235万本。原本棒球在日本就是国民运动，这部作品的发售更是推波助澜，在日本全国掀起了一阵棒球的狂潮。本作是由任天堂本社制作，与FC同年上市，并且是首部销量百万的作品，为游戏业界拉开了新的篇章。当然现在年轻一代的玩家看到这样游戏画面恐怕会感到惊讶，然而伴随着老一代玩家成长的正是这样的画面，当年的游戏获得人



气的完全不依靠画面，而是游戏性，这也可能是现在的游戏所缺少的……

本作虽然是第一部体育竞技类型作品，但是制作毫不含糊，只使用简单的操作就可以完成打击、投球、走垒等复杂的动作，表现出了棒球运动的真正魅力，更是成为了棒球类型游戏的鼻祖。在本款游戏中棒球少年运动身影，在所有接触过这部作品的玩家的心灵深处都烙上了毕生难忘的不灭印记。

本款游戏与普通的棒球游戏完全不同，更与现在的作品大相径庭，队员的体力、命中率等等能力值几乎没有什么差别，连出场队员的名字也很简单，并没有什么特殊的含义，游戏中的比赛几乎与日本中学生之间经常进行的棒球比赛没有什么差别。但确实表现出了棒球的魅力。虽然当时FC的机能与现在流行的主机可以说是天壤之别，当时这部作品却能切实地抓住玩家的心理，将日本人极为熟悉的运动以游戏的方式为大家带来快乐。个人认为这也可以说得上是老任的成功之处更表现出了老任对自己作品的信心，如果制作成一部日本国人当时并不熟悉的游戏，虽然不一定会获得成功，但是绝对不会受到什么骂名，而且当时的市场上几乎不存在竞争因素，甚至可以说是独此一家。但是老任并没有为了市场而放弃挑战，制作的这部体育竞技游戏偏偏是棒球，偏偏是日本的国民运动，如果本作稍有瑕疵，恐怕不但会饱受骂名，甚至会影响到FC主机日后的发展。然而本作的表现果然没让玩家失望，更奠定了FC成功的基础。

永生不忘的那一瞬间

在日本棒球的号召力相当于美国的篮球，因此当时几乎没有不懂得棒球的日本人。当时的日本少年们自然也对这款游戏如醉如痴，如果在游戏中输掉了比赛，会像输掉一场正式的比赛一样郁闷，随后便悄悄地躲在家中苦练游戏，等到下一周末再找上对手报仇雪恨。如果还是输掉，则会更加勤奋地苦练上一个星期，期待着下次的决战。而那些胜利的少年也毫不大意，并不敢沉浸在胜利的欢乐中，因为他们不想被自己的小伙伴击败，更因为这款游戏实在是贴近生活，更让人难以放弃。虽然痴迷的游戏不同，但我相信大家也都有过类似的经历！

迎接家用机游戏的高潮

随后日本逐渐迎来了游戏的高潮，家用机游戏这一新的文化无论是在孩子间还是在成人间都得到了流行，无论是街边的小店还是世界知名的大型商厦的玩具专柜都出售家用机，而购买的人群也逐渐增加。

但是，当时的任天堂与现在完全不同，还是一间很弱小的企业，游戏发行的速度几乎跟不上玩家的需要，只能是每个月出品一款新作。当时的玩家们都有强烈的渴望感，非常渴望能尽快玩到新游戏，更



有数以万计的玩家是看到新游戏便立刻购买。任天堂仿佛是看透了玩家们的心意，陆续出厂了光线枪等游戏周边设备。其他的厂商也意识到了这一点，不断出品新作，拯救了当时这些渴望游戏的狂热玩家，并最终奠定了日后一兆亿游戏市场的基础，经历过当年游戏热潮的玩家，至今都不会忘却当时的美好回忆。而本款作品就在这样的环境中成长，最终在日本游戏业界创造了第一个百万销量的记录。

奠定基础的棒球游戏

本作最大的魅力就在于与体育运动中的规则完全相同，场地也与真实世界中完全一致。比赛场地是一个直角扇形区域，直角两边是区分界内地区和界外地



区的边线。两边线以内为界内地区；两边线以外为界外地区。界内和界外地区都是比赛有效地区。界内地区又分为内场和外场。内场呈正方形，四角各设一个垒位，在同一水平面上在尖角上的垒位是本垒，并依反时针方向分别为一垒、二垒和三垒。内场以外的地区为外场，并且在场地中没有任何的障碍物。场地大小按真实比例压缩（内场每边垒间距离为27.43米。投手板的前沿中心和本垒尖角的距离为18.44米。本垒后面和两边线以外不少于18.29米的范围内为界外的有效比赛地区。左右两边线本垒板的尖角不少于76.20米等），当然这些都需要玩家在游戏中自行体会。

游戏中按真实比赛的规定严格设有接手区、击球员区、击球区、跑垒员区、准备击球区、比赛有限区线、本垒打线等等，出场队员的服装更是与真正的比赛完全吻合。这样，为玩家创造出了现场的气氛，更为玩家带来一种参加大赛的兴奋感。虽然受当时机能的限制，并不能在画面上做什么文章，但这却正正体现出了游戏性的重要……这款游戏不仅仅奠定了棒球游戏的基础，还是体育游戏的开山之作，更为日后竞技游戏的指明了道路。对于我们这些中国的玩家来说，它还可以说是一本棒球规则的教学指南。

两国文化差异之悲哀

时隔二十年，再次看到这款游戏，心中确实感慨万千！虽然这款游戏在日本获得极大成功，但是在我国却是默默无闻的作品，远远不能跟超级马里奥相提并论，甚至根本没有几个人知晓，夸张地说当时如果没有合卡，几乎没有人会玩到这款游戏，更没有人为了这款游戏购买一盘卡带。而导致这样优秀的作品在我国无人喝彩的原因恰恰是中日两国的文化差异。　□文/雪飞



←在这里玩家足不出户即可享受到比赛感觉！

投时速164公里的刚速球！棒球比赛中的投手可不是那么好当的！这一动作可以说是棒球运动的招牌动作，因此老任下的工夫格外深。

守防守的工作不能一个人完成，团结就是力量！队员们并不需要自己操纵，但是智商一点不低，玩家可以放心地将重要任务交给同伴。



投球准备此时无声胜有声！在正式大赛中，投球手都会很长时间的调整状态再发出“致命一击”，而本作也为玩家准备了调整时间。

击球准备眼观六路，耳听八方！敌人会从何处攻击，敌人的攻击速度会有多快？只能靠玩家来判断，稍有不慎就会失败。

走时间就是生命，速度战胜一切！现在看来这样的动作相当粗糙，但是在当时条件下表示出的动作流畅性并不亚于动作游戏。

打时机、速度、力量、精准缺一不可！如果让我现在盯着这样的粗糙画面，我会立刻拒绝，但是在当年却非常痴迷。



魂斗罗年表

A.D.2627

资源探求者于木星发现了类人类文明遗迹。

A.D.2631 （9 2日）

新西兰附近落下了神秘的宇宙陨石。

A.D.2633 （12月）

加鲁加群岛事件

自称“赤色野猪”的武装组织占据了加鲁加群岛附近一带并将其军事要塞化。地球海兵队司令部根据情报，判定这是外星人的“人类灭亡计划”的一个重要组成部分，因此派出了比尔与蓝斯两名上等兵前去执行侦察作战。

经过二人的努力作战，终于成功完成任务，将要塞破坏。但这个事件的来龙去脉在地球军中是顶级机密，只有极少数的高级官员才知道这件事。

『魂斗罗』

A.D.2634 （12月）

GX军事演习事故

原本按计划在南美进行军事演习的GX军第7方面军的哈尔将军突然向地球军总部发出了非常奇怪的求救信号。收到这个情况的地球方面军认为这不仅是一个简单的突发事件，于是再次派遣比尔与蓝斯两名上等兵，地球最强的“魂斗罗”部队前去执行任务。

再次来到任务现场的2人发现外星人们在经过了几年的进化之后变得更加凶暴，更加有攻击性。经过了异常艰苦的战斗之后，依旧是2人取得了最后的胜利,成功地击退了外星人。之后地球联邦政府再次将这个事件保密封存，而在南美军事演习中那次爆炸事故的真相，也随着被一起封印在了黑暗里……

SUPER魂斗罗

A.D.2635

某大国的机密计划被发现

某军事大国在前两次作战中获取的外星战斗生物的身体当作实验品，进行了非常秘密的研究。并准备将其进行改良、量产化，作为兵器用在未来的战斗中。

得知了这个非常恐怖的计划之后，地球联邦为制止这个计划，派出了作战专家比尔上等兵去阻止这个邪恶的计划。比尔一个人只身来到了南太平洋上某孤岛上的研究所。在突破了重重防卫网后，他成功地完成了任务，破坏了外星人的培养胎。

『コントラ』

A.D.2636

外星人战争

数次被“魂斗罗”部队击败的外星人，终于集结了大规模的部队，对地球发起了总攻击。

比起人类来，外星人拥有压倒的数量和科技力量，以及惊人的力量与生命力，在它们的侵攻之下，人类的防线节节崩溃。大部分人都认为人类的末日就要来临……

但比尔与蓝斯再次勇敢地出现在敌人面前。他们直捣黄龙，在敌人的中枢部分进行了猛烈的攻击。在他们的努力之下，外星人的基地再次被破坏。在死亡的边缘线上，人类被挽救了。

『魂斗罗スピリッツ』

A.D.2639

在与外星人作战时非常活跃、立下赫赫战功的战斗英雄巴哈姆特大佐在和平时期却发起了一次篡夺政权的计划。这场军事政变还在计划中就被扼杀了。虽然军事政变并没有成功，但却造成了巴哈姆特大佐叛军出逃的恶劣事件。

A.D.2641

巴哈姆特骚乱。

12月24日

在地球联邦军的基地发生了极度机密的外星人细胞体被来路不明的人抢夺的事件。

12月27日

为查明这个事件，综合军机动部队特殊任务班组成了一个叫做“魂斗罗”的4人机动部队，由莱·巴瓦德担任队长，来阻止这场由前战斗英雄巴哈姆特大佐策划的阴谋。

巴哈姆特大佐与军队的研究者吉奥博士串通，进行一个利用外星人细胞进行生物兵器的研究，并最终达到颠覆政府的目的的这样一个计划。但在这支机动部队的攻击下，这个愿望终究是未能得逞。













『魂斗罗ザ・ハ
ードコア』

A.D.2642

超磁力兵器暴走

地球军在研制中的超磁力兵器突然失去控制，在全地球范围内进行了大规模的对人攻击事件。

随之发生的是全球气候异常，生态环境完全崩溃，人类总人口的80%瞬间消失。事件发生后，当局认定这是人为事件，并将之前的英雄比尔逮捕。并认定战友蓝斯是被比尔所杀。

A.D.2647

谜之武装组织“黑野猪”开始活跃。这个组织拥有前所未有的战斗力，装备了超越人类认知的生物兵器。在他们面前人类只有节节败退。

联合政府的最高意志决定机关“元老院”决定将关押在重犯看守所内的比尔释放，宁可违背地球的现行法律，也要让他去与黑野猪一决胜负……

A.D.4434

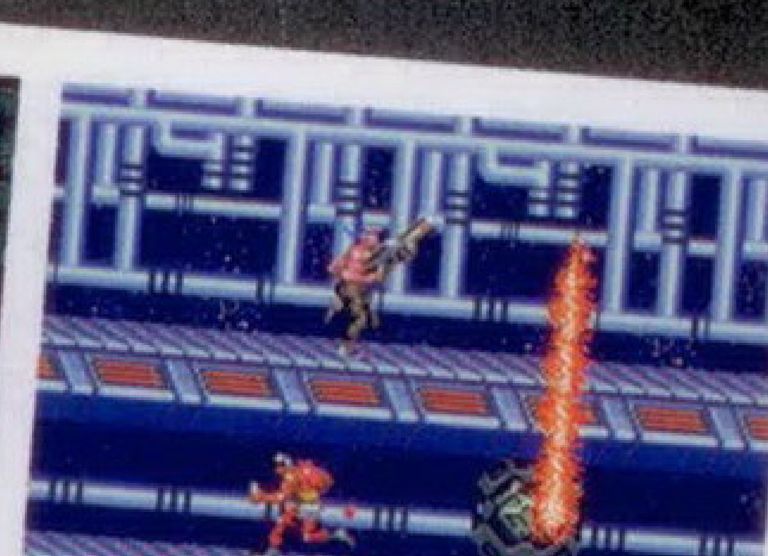
“C计划”开始实施。

A.D.4444

人类在大肆破坏之后，将生态环境完全崩溃的地球抛弃。地球成了被混沌与暴力支配的修罗界。没出几年，大规模的破坏与虐杀开始在各地发生，一个超级暴虐的武装组织NEO CONTRA也随之宣告成立。联邦议会见事态难以控制，于是就将冷冻起来的史上最强战士比尔解冻。并给予他一个终极任务，消灭NEO CONTRA！













魂斗罗传说 Vol.1

魂斗罗？中国的老一代玩家相信没人会不知道这个游戏吧。这个可以说是很多国人接触的第一个游戏，即使是在今天对整个中国游戏产业也是有着非凡的意义的。在今天来讲，魂斗罗不仅是一个游戏，更是一个时代的代名词。开辟这个专栏，我想其意义不仅是在纪念这款经典的作品，更是对一个时代的怀念。 □文/无无

『来源于异形的创意』

西元2633年，以灭绝人类为目的的外星人在加勒比海沿岸的前线基地被人类发现，地球海军队司令部派遣两位上等兵比尔和蓝斯去破坏敌人基地……魂斗罗的故事由此而来，但不得不说当时非常流行的“肌肉男独身拿着大枪挑战千军万马”的电影类型对此作有着非常大的影响。比尔怎么看怎么像电影《COMMAMDO》（日本1986年2月公映，中国译独闯龙潭）里的阿诺，蓝斯也是像极了《RAMBO》（日本1985年8月公映）里的史泰龙。这不难让人想到本作的企划文案中会有“让2大动作巨片中的明星出现在游戏中这样的字样”。其实不止是本作，86年SNK的《怒》也明显有着美国英雄片的影子，但是就在魂斗罗制作的过程中，1986年8月，JAMES CAMELON的SF大片《异形2》在日本公映，据说魂斗罗的制作组全体人员集体进行了观摩……



谁が好き？
■喜欢谁？
ノーマ：みんな、男子の中で谁が好き？
■诺玛：你在男孩子中喜欢谁？
クロエ：……げほっ……げほっ！い、いきなり何を言い出す！
■库利艾：……咳……咳！突、突然在说些什么！
ノーマ：クー、动摇しすぎ。
■诺玛：库~、很动摇。
グリューネ：う~ん……。やっぱりセネルちゃんかしら？
■古琉奈：恩……。好象还是赛内路吧？
クロエ、シャーリィ：えええっ！？
■库利艾、夏丽：哎~！？（惊讶）
グリューネ：あと、ウィルちゃんと、モーゼスちゃんと、ジェイちゃん。
■古琉奈：还有威路、蒙赛斯和杰伊。
グリューネ：あ、そうそう。ギートちゃんも忘れちゃいけないわねえ。
■古琉奈：啊、对了，！不能忘掉基多。
ノーマ：グー姊さんの爱は伟大だね~。
■诺玛：古~姐姐的爱是伟大的。
クロエ、シャーリィ：（ほっ）
■库利艾、夏丽：唉~。（松了一口气）

本段小对话由本作中最活跃的小姑娘诺玛发起，她一向是天真烂漫口无遮拦，因此才会突然问到如此隐私的问题。而女骑士库利艾和男主人公通过长时间的战斗，长时间的生死相伴、荣辱与共两人彼此产生了好感，库利艾的一颗少女真心更是紧紧地锁在了赛内路身上。库利艾算得上是在最初就加入到队伍的主角之一，和主人公间的关系也是逐渐的发生转变，一



开始两人可以说是敌对状态，虽然刚一见面不久在山贼窝地下就有了"亲密接触"，但当时的男主人公对夏丽以外的所有人都抱有敌意，因此完全没表现出一点点绅士风度，反而对库利艾冷嘲热讽，更让人难以接近。随着故事的发展，对人完全不信任的男主人公也逐渐被众人的友情感动，在友情的感召下男主人公心中的冰山终于被逐渐融化，最终成长为一名有情有义的热血少年。而库利艾对男主角的感情也逐渐从敌视到友情，并且最终发展为爱情。这段感情的成长在游戏中作了多处交代，大家可以看出库利艾明明和夏丽一样喜欢男主人公，但是由于多种原因却怎么也不能说出口，不能向自己心爱的人表白。"异民族"少女夏丽从小和男主人公一起生活，更知道自己的姐姐与男主人公之间的深厚感情，但是在亲姐姐被抓走后，保护夏丽的重任则落到了男主人公的身上，在男主人公的精心呵护下和众多同伴的努力下，虽然经历了百般磨难但最后仍然是大团圆结局。男主人公的在夏丽心中也逐渐从"大哥哥"转变为"情哥哥"，而库利艾更多次舍身忘死地救助过自己，更和自己成为了亲密的好友，因此两名少女都将爱意埋藏在心底，以免互相伤害，但谁都不能放弃这段感情，谁也不能主动离开男主人公。夹在两名少女之间的男主人公更是为难，一面是朝夕相处的战斗伙伴，一面是生死于共的"亲妹妹"，实在是无法取舍，因此导致了这一段混乱的"三角恋爱"……诺玛无心随意的问题则让二人非常难堪，尤其是女骑士库利艾则更是万分尴尬。

此时一直是失去记忆的美丽大姐忽然插话，表示自己也喜欢男主人公，这样一来深爱着主人公的库利艾和夏丽立刻无比惊讶，以为出现了新的竞争对手，而这个"竞争对手"无论是相貌、身材还是性格品德都是上上之选，听到她这么说两名少女的芳心立刻被揪紧，而她们的感受更是很难用言语形容。不过好在美丽温柔的古琉奈随后立刻说出了全部男性同伴的名字，更为绝妙的是最后还补充上了蒙赛斯宠物基多的名字。这样一来库利艾和夏丽的心头大石立刻落地，虽然还是"二女争一夫"，但是总比再多上一个强力的竞争对手要强上万倍。在游戏的剧情已经做了大量铺垫，比如说她一拣到种子便开心地一边唱歌，一边温柔地将种子种植，让玩家们甚至可以忘记她是一名失忆人士，只注意到她的爱心。如果说诺玛是火一样的青春，那么古琉奈则是水一样的温柔。这样的女人自然更容易被玩家欣赏，也更容易被女性嫉妒。而淘气的少女诺玛最后还补充上了一句"古姐姐的爱是伟大的！"更是突出了古琉奈的人物性格。在这段对话中诺玛对人物称呼也保持着游戏的传统，称库利艾为"库—"，称古琉奈为"古—"，更是再次突出了诺玛的天真浪漫调皮可爱。此外虽然这段对白只有短短的几句话，但是却将四名少女的性格完全表现出来，无论是将爱意藏在心地口难开的库利艾，还是纯真善良并深爱男主人公的夏丽小妹妹都得到了新的升华。

向这样精妙绝伦的小对白在游戏中还有很多，与四个女人悄悄话相呼应的是四个男人的悄悄话。

谁が好きじゃ？
■喜欢谁？
モーゼス：ジェー坊。
■蒙赛斯：小杰。
ジェイ：何ですか？真剣な声で。
■杰伊：干什么？这么认真。
モーゼス：娘っ子ん中で、一番好きなんは谁じゃ？
■蒙赛斯：女孩子们中，你最喜欢谁？
ジェイ：な、何を言い出すんですか！
■杰伊：你说什么呢？
モーゼス：娘ちゃんはやめといたほうがええ。セの字に杀されとうなければの。
■蒙赛斯：小姐你就别惦记了，会被赛字头的杀死。
ジェイ：别に、谁にも兴味ありませんよ。
■杰伊：没，对谁都没什么兴趣。
モーゼス：ワレはそれでも男か？
■蒙赛斯：我说你还算是男人么？
モーゼス：で、セの字は、娘ちゃんとどこまでいったんじゃ？
■蒙赛斯：喂，赛字头你和小姐发展到什么程度了？
セネル：げほっげほっ。な、なに言ってんだよ！
■赛内路：咳……咳。什么，说什么呢！
モーゼス：なんじゃ、まだまだか。
■蒙赛斯：什么、原来没什么进展啊。
ウィル：そういうモーゼスは、どうなのだ？
■威路：这么说的话，蒙赛斯你喜欢谁？
モーゼス：ワイか？ワイは姊さんがええのう。
■蒙赛斯：我？还是大姐好哦。
あれこそ男のロマンじゃ！
■那才正式男人的浪漫！
セネル：お前って本能で生きてるよな……。
■赛内路：你还真是只靠本能生存的啊……

个人认为在本作女性中最可爱的是诺玛，而男性中最搞笑的则是蒙赛斯，原本是山贼的他一天到晚大大咧咧，完全是依靠本能生存，在这小段对白中更是让蒙赛斯唱了主角。从游戏剧情中可以看出蒙赛斯与杰伊是一对天生的冤家，虽然二人其实友情深厚，但是几乎一见面就要大吵上一番，彼此之间互相指责。因此本段对白的发起者是蒙赛斯，第一个回答的则是杰伊。由于杰伊年纪尚小，而且从小是被做为杀手训练成长，过的是与正常人完全不同的生活。因此对男女间爱情之事全然不知，虽然回答也比较害羞，但其实确实并没给人以情窦初开之感。可笑的是蒙赛斯还自做聪明地劝解杰伊不要对夏丽抱有幻想，因为会被男主人公杀掉。（可能是由于两个人的年纪看起来差不多吧！）但是杰伊却是回答对谁都没兴趣，这样一来与杰伊终日争吵的蒙赛斯讨了个没趣儿，只得发泄一下批评杰伊不是男人。由此可见在蒙赛斯的心中男主人公和夏丽是真正的一对，完全没有发现库利艾和男主人公之间的微妙感情，真是一个迟钝的男人。

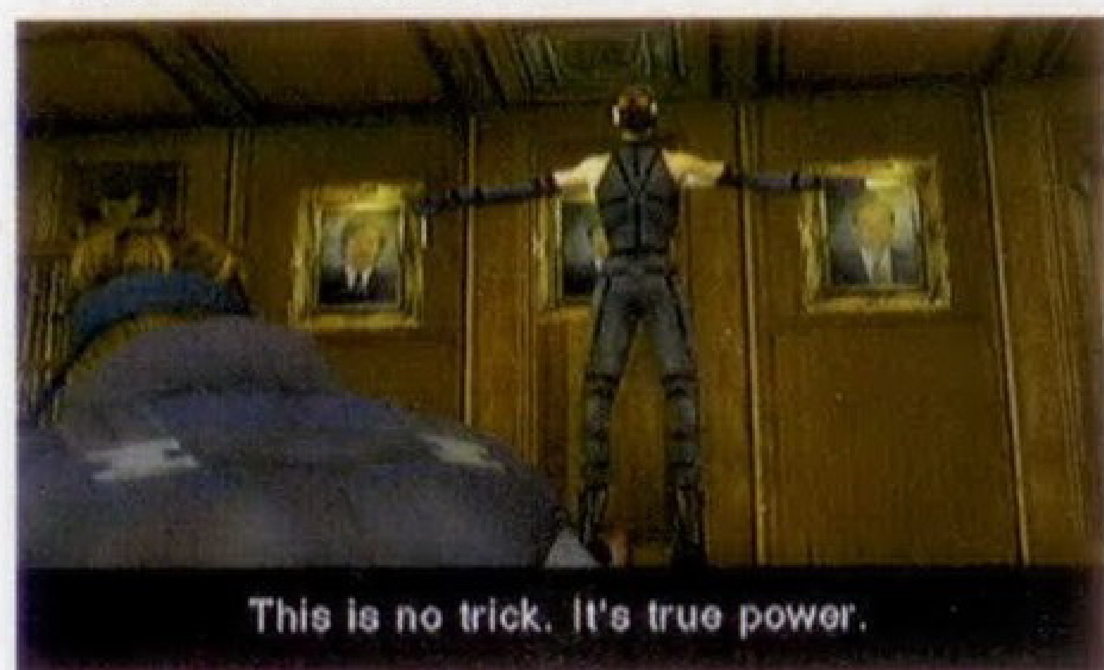
在杰伊处讨了没趣儿的蒙赛斯随后转移了目标，问的问题也更为隐私，本来男主人公现在就是进退两难的状态，被这样一问更是尴尬，根本无法回答这个问题。蒙赛斯这时却又非常聪明地猜到了两人的进展程度，虽然在对白中没有表现，但男主人公当时的表情大家也可以猜测出来。威路虽然有时有点怪僻，但这群人中却是德高望重的"老同志"，也许是为男主人公解围，适时地出场发言询问蒙赛斯喜欢谁。其实在游戏中多次出现了古琉奈大姐拥抱蒙赛斯，蒙赛斯欣喜若狂的场面，因此大家不用看回答也能知道答案……

这一小段对白再次呼应游戏剧情，进一步刻画了本作的四名男主人公的性格，更把蒙赛斯的可爱表现得淋漓尽致。

□文/猴子

Psycho Mantis: What? You don't like girls?
■精神力・螳螂：什么？你不喜欢女人？
Solid Snake: Optical Camouflage, huh? Hope that's not your only trick.
■索利德・斯内克：光学迷彩？但愿你不会只有这点把戏。
Mantis: You! You doubt my power? OK…
■螳螂：你……！你怀疑我的能力？好……

这是在《合金装备 索利德》中，Snake与精神力控制专家"心理螳螂"Psycho Mantis 交手前的对白。当时Mantis控制Meryl色诱Snake失败，于是想利用她杀掉Snake，谁知道Snake大叔毫无怜香惜玉之心，把Meryl勒昏，破解了Mantis的招数。本来Snake大叔在这一段的表现是挺酷的，但是接下来的一段对白却让人啼笑皆非：



Mantis: This is no trick, this is TRUE power.
■螳螂：这不是把戏，这是真正的力量。
Snake: ……（把枪举起来指向Mantis）
Mantis: It's useless! I told you, I can read your every thought.
■螳螂：没有用的！我告诉过你，你的每个念头，我都能读得清清楚楚！
Mantis: I can read you like an open book.
■螳螂：我可以像读一本书一样读透你的心灵。

随后Mantis就开始给Snake占卜。内容大致如下：
Mantis: You are a highly skilled warrior, well suited to this stealth mission.
■螳螂：你是一个富有经验的战士，最适合从事这样的隐秘工作。
Mantis: You are extremely careful about traps. You are either very cautious, or you're a coward...
■螳螂：你对于陷阱十分在意，看来你如果不是十分谨慎的话，就是个十分胆怯的家伙。
Mantis: Still don't believe me? Now I'll read more deeply into your soul.
■螳螂：还不相信我吗？那好，我将进一步探察一下你的内心世界。

这个时候Mantis开始在游戏的记忆卡里面搜寻和KONAMI有关的记录。在GC版的《双蛇》中，假如你的记忆卡里有那几个著名游戏的记录的话……



Mantis: I see that you enjoy Nintendo games.
■螳螂：我发现你很喜欢任天堂出的游戏。
Mantis: So you like adventure games? You seem to like the Legend of Zelda, don't you?
■螳螂：你喜欢玩冒险游戏吗？看来你很中意赛尔达传说这个游戏啊。
Mantis: You like action games! You've been playing Super Mario Sunshine, don't you?
■螳螂：你喜欢动作游戏！你不是一直在玩超级阳光马里奥吗？

说实话，当初看到这两句的时候，第一次玩李蛇的笔者差点没背过气去。N年前玩PS版的时候就被他读到了《幻想水浒传》的记录，这一回连任天堂自己的东西都惨遭KUSO……

Mantis: Hmm, you save a lot of times. You are a very prudent man.
■螳螂：唔，你玩游戏时经常存档。看来你是一个十分谨慎的人。
Mantis: You still don't believe me? I will show you my psychokinetic power.
■螳螂：你还不相信我吗？那么我将对你展示我的精神超能力。
Mantis: Put your controller on the floor. As flat as you can… That's good.
■螳螂：把你的手柄放在地板上，尽量放平一点。好。
Mantis: Now I will move your controller by the power of my will alone!
■螳螂：现在我要用自己的意念力来移动你的手柄！



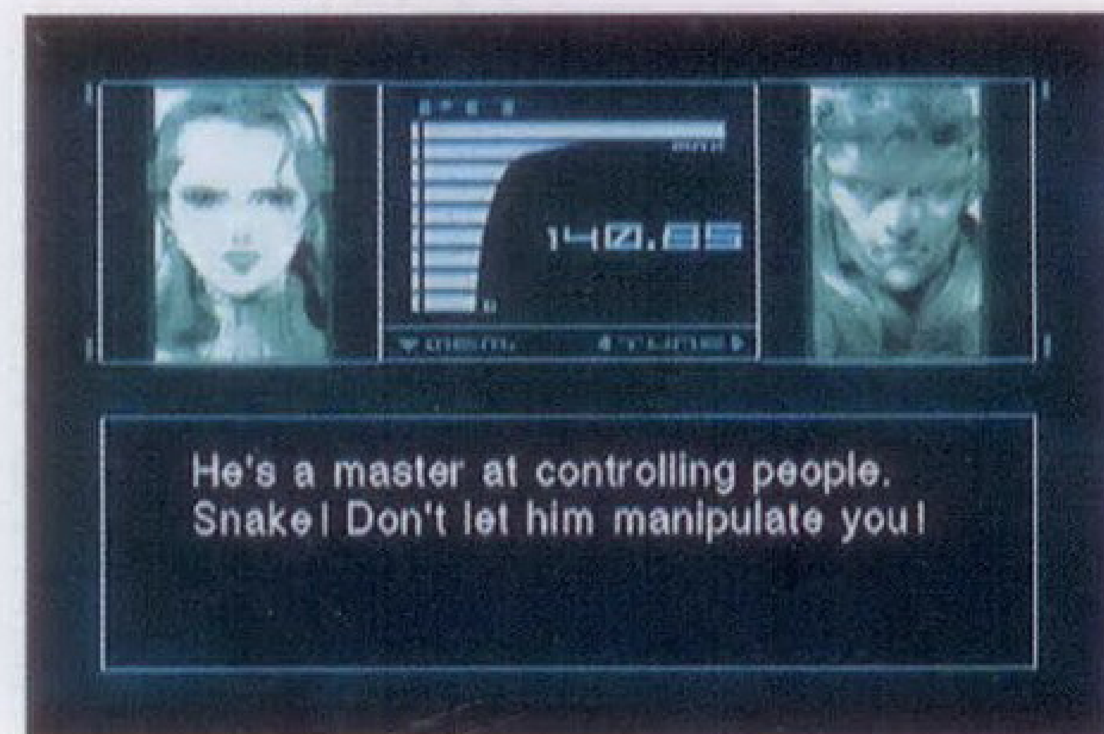
这时只要你把操纵器平放下，Mantis就会煞有介事地发功，手柄在地上震个不停，左右摇摆。其实小孩子都知道，这不过是游戏机的震动机能被启动了而已……

不知道这之前大家有没有留意，李蛇版屋子里墙上那三张画像里的人分别是MGS系列制作人小岛秀夫、李蛇动画导演北村龙平和Silicon Knights的总经理Denis Dyack。在Mantis 发动攻击的时候，这三个家伙会突然诡异而going down地笑个不停，其中属小岛笑得最难看。



而就在这之后，Mantis向Snake发动袭击，屋内一片火海。Denis Dyack的画像也被烧得面目全非。就在这时，Snake看破了Mantis的心理诈术，一场真正意义上的争斗，即将展开！

Snake在战斗中和上校及Naomi取得联系，得知Mantis拥有读心数的超能力，因此被前苏联KGB雇佣为专业拷问人员。后来他在通读了几名连续杀人犯的内心世界之后导致自己心理变态，他自己也成了杀人狂。苏联解体之后，他开始在世界各地游荡，后来被Foxhound发现并接纳为其成员。他曾经在和Snake交手之前拷问DARPA局长未果，结果让Ocelot把局长给拷死了。随后他决定与Snake单独交手，亲身领教一下这位传说中英雄的实力。



Mantis的把戏十分怪异。首先是画面突然一片漆黑，然后出现了HIDEO几个字母。也许不少玩家门以为是游戏机被烧掉了，吓出了一身冷汗吧！其实那排字母不是屏幕死机时电视自带的VIDEO，而是小岛秀夫的名字HIDEO。随后无论怎么操纵都打不过他。还记得PS版的打法吗？只要换个手柄插口就可以了。但是NGC有4个手柄接口，如果你拔掉1P接上2P的话，过不了多久他又会操纵你的。所以GC版的秘诀就是……把手柄直接插在4P上，这样他就没办法读到你了。用最简单的武器华丽地把他干掉吧！

打败Mantis之后他会向Snake和清醒后的Meryl述说自己悲惨的过去。原来他的母亲在生育他时死于难产，所以他从小就一直遭到父亲的憎恨和虐待。有一天他偶然发现自己会读心术，并且发现了父亲对自己的杀意。在惶恐之中他竟然在村子里放了一把大火，将整个村庄夷为平地。随后他就开始四处漂泊，并且憎恨着世界中的人们。在他看来，人们的最终欲望不过是把自己的DNA继续传播下去，继续给世界带来憎恨和苦难。然而面对自信的Snake，他改变了自己的想法。在他临死之前，Snake曾经教给他一个道理：

Snake: A strong man never tells future, he makes it on his own.
■斯内克：真正的强者是不会预言未来的，他只会亲自去创造未来。

就这样，带着醒悟的心灵，Mantis安静地离开了人世。子曰：朝闻道，夕死可矣。Mantis在生命的最后时刻能够明白这个道理，他在死的时候应该没有什么遗憾吧。



掀起战棋游戏热潮的神作「三国志英杰传」运筹帷幄、决胜千里,带来历久弥新的感动



战棋类游戏虽然并不是由光荣首创，但是由光荣出品的《三国志英杰传》却将战棋游戏的热潮推向了顶峰。这种讲究策略、筹划的游戏形式和光荣的历史题材深厚功底结合起来，便绽放出了无穷的魅力。作为战棋类游戏中的最高杰作之一，《三国志英杰传》几乎可以说代表了一个时代，而今后的系列续作也一直受到玩家的喜爱。 □文/雪飞





在PC游戏界，《三国志英杰传》这个名字也许更加如雷贯耳。记得当年它曾经占据了国内很多权威PC游戏软件排行榜的榜首位置数年之久，魅力可见一斑。当然，在TV GAME玩家中，喜欢本作品的也大有人在。它的SFC移植版本制作得很有诚意，在保持原作韵味的基础上新增了一些有趣的要素，包括新剧情等等。相信很多战略游戏迷都曾经为了它废寝忘食吧！好游戏是历久弥新的，去年光荣又再度复刻了GBA版本，让玩家们能够找回当年的感动。当然，对于之前没有接触过本作的玩家来说，也绝对值得一试。不过它的难度也是相当高的，想要打穿它可是需要“殚精竭虑”哦！（笑）接下来就让我们一起重温一下它的“风花雪月”吧。

风：疾如风、徐如林

本作的战略性一直被玩家们津津乐道，游戏中融入了孙子兵法的精髓，简单来说便是要求玩家必须有宏观指挥的能力,不能再向以往作品一样。本作推荐的不是个人英雄主义，而是团队协作精神。在战斗中，玩家虽然可以重点培养自己心仪的英雄人物，但必须重视到全体出战人员之间的协调与配合，该进攻的时候就要快速进攻，该防御的时候就要派遣高防御力的部队上前铸造一座钢铁的“城墙”。比如说本作中可以由玩家选择的自由战斗“夷陵之战”，战斗一开始时刘备全军不但损失大量兵力，而且还被大火分割成两部分，要战斗到尾声才能与大部队合流，可以说是相当艰苦的一战，因此在战斗最初，玩家必须派遣几名高级别高防御的队员在前线抵御敌人的进攻，同时迅速恢复后方队员的兵力及时补充前方战力的不足。而在数十场大战中还有很多对时间要求相对严格的战役，则要求玩家必须对自己的部下们全部了如指掌，抓紧时间将敌人全部消灭并对手下的强人们重点培养。因此，本作可以说是一款锻炼玩家战略素质，提高指挥水平的游戏，是一款重视战术思想的游戏。不过由于市场需要，厂商必须兼顾到那些对此类型游戏不太擅长的玩家，因此在超任版与前不久发售的GBA版中，对游戏都做了一定调整，比如说战斗中退却保留原来经验、增加了大量的战斗中可以使用的计谋等，虽然与PC版相比，游戏难度可能相对降低，但是却增加了更多的变化性，也可以说是一种提高。

花：花样百出

虽然三国演义是历史游戏中永远的主题之一，虽然本作是属于复刻作品，但是在当时的机能下，本款游戏依然可谓是花样百出，变化万千。在本款游戏中主力作战的兵种其实只有以速度和攻击著称的骑兵、防守能力出色的步兵以及远程强力攻击的弓箭兵三种，但是依然为玩家准备了妖术师、运输队、武术家等多个兵种供玩家选择，其中最有特色和新意的应属操纵猛兽攻击的猛兽师和战场乐团音乐家了。从本作的兵种设计可以看出光荣公司对本款游戏的用心程度：高级知识分子诸葛亮、庞统等人担当妖术师这一职业是最佳选择、魏延则以强大的攻击力占据了武术家第一人的美誉、虽然擅长使用水计，但是由于是异民族智力点数自然是少的可怜，为了照顾广大男性玩家，在本作中还特别设计了女性角色，为这个男人的世界平添了一丝靓丽。本作的另一个特色就是转职系统，在战场上可以得到转职的道具，大幅提高部下的能力。虽然需要转职的职业较少，需要的级别较低,但是由于合理的设计依然成为本作的亮点，并且为以后的战棋类型游戏奠定了基础。游戏的升级系统简单明了，经验值一百升一级，玩家必须在前期便全心于己方武将的培养，这样到了战斗的中期会得到很高的回报。尤其是长坂之战，如果之前注意到了队员的培养，这敌我势力相差悬殊的一战一样可以成为玩家的练级圣地。不过超任版为玩家提供了方便可以利用退却再出阵这一新系统，用级别上的优势粉碎敌人的进攻。战斗中的单挑则更是本作的一大亮点，尤其是超任版中的制作更是精致。虽然登场对战的两名人物都是Q版造型，但是依然真实自然。更可贵的是人物的单挑也几乎完全按照三国演义的记载进行，只有在特定的武将间方可进行。

雪：雪中送炭

本款作品的剧情更是波澜壮阔、荡气回肠，玩家不但可以了解到一定的三国历史，还可以通过虚构剧情完成自己的统一大业。本人曾经有三次苦读三国演义的历史，第一次是在玩FC的霸王大陆时，第二次是在玩三国三时、第三次则是三国志英杰传时，由此可见本款游戏的魅力。个人认为本作的战斗设计相当出色，最为感人也最为有效的当属冀州逃亡战的赵云出阵剧情，面对张颌、郭图带领的强悍大军，赵云的及时出现绝对可称之为雪中送炭。此外“耿武、关纯来支援”的绝妙剧情也成为了玩家中形容废柴登场的经典台词。

月：花好月圆

本作的结局可以说是皆大欢喜，当然黄忠、严颜牺牲剧情除外。也许是为了照顾玩家苦战多时，因此游戏中还安插了不少比较搞笑的内容，其中魏延与郝昭之间的单挑剧情更是让我终生难忘。可能是因为黄忠与严颜两人的年龄之过，设计再精致恐怕也难得玩家们的青睐，因此他们二人的光荣战死也称得上是死得其所。在本作中依靠玩家的努力可以免去关羽的卖城之失，拯救刘备的夷陵之过，更不再有诸葛亮的五丈原之憾。喜欢刘备的玩家可以在这个世界中改变历史，用自己的双手创造出新的美好未来。本作的成功更为将来风靡一时的诸葛孔明传、曹操传奠定了基础，为当时的游戏世界注入了新的活力，更由此开始了新的辉煌。到《曹操传》为止，本系列已经推出了五代。但玩家心目中最优秀的仍然是初代！



↑光荣向来以制作历史题材游戏而著称，在事件、人物的真实性和游戏的虚构性两者之间往往能找到恰当的平衡点。《三国志英杰传》不仅具有非常高的战略性和技巧性，在战场事件的安排和任务性格的刻画方面也很见功力。从最初的刘关张三兄弟起兵平定黄巾之乱，到最后指挥千军万马展开魏蜀决战，游戏节奏张弛有度，扣人心弦，让人一旦上手就欲罢不能。无怪乎有这么多玩家将它奉为心目中的最高神作！

以SRPG形态出现的战国梦幻「忍者武雷传说」

日本历史战争SLG与创新SRPG形态的融合

今天再重温md硬件平台的软件，主观印象中总是浮现出突显速度与动作的硬派软件，或是街机力作的移植作品。诚然sega在当时的软件主导思想是将为了在家用平台重现街机软件的动感与激情，但任何群体都会出现个别不和谐，如同音乐中的变奏一般令人印象深刻。在本次回顾中，我们就要将当时md平台的这个异类细细揣摩一番。由于这个作品的出现，让突现棱角的md有了圆滑的边缘，当年由于本作的超高素质让众多srpg的fans都投身到这个软件的剧情开拓中。这个即显示出sega多方向软件制作能力又在mdsrpg阵营中充当代表角色的游戏有个响亮的名字——忍者武雷传说。

MD硬件在TV游戏发展的历史中，悲壮地扮演了一个不为众人理解的斗士，纵然拼尽了全力，但却无法战胜宿命。虽然MD最终在与SFC的战斗中全线败退，但期间推出的闪光作品却令人印象深刻，这显然与SEGA公司本身的独特硬派制作风格有着本代的联系。无论在动作，RPG，SRPG的作品中，我们都能找到其他平台难以模仿，且风格独特的经典个性化作品。而我们今天要回顾的，就是到了今天都能称为SRPG奇作的“忍者武雷传说”。

特殊时代的特殊作品

对于1990年后的SRPG大势，我们总是能习惯性地想到诞生在SFC平台上的那些顶尖经典。例如火炎之纹章系列以及皇家骑士团系列，的确将SRPG这个类型的游戏素质推向了巅峰。但可能玩家朋友们没有发觉，虽然上述系列的游戏素质出众，但游戏类型都局限于架空中世纪梦幻风格，甚至到了今天，众多新生的SRPG游戏都延续使用这个架空背景。首先，我们承认这个架空背景非常适合多英雄、多兵种、多势力的SRPG要素需要，但层出不穷的正统SRPG都在剧情和背景乃至兵种组合上效仿，就有些千篇一律了。我们回顾到1991年，当时MD平台诞生的“忍者武雷传说”，却在日本战国历史的大背景下始动，在游戏本身制作的超高素质下，将日本战国恢弘博大，且独有韵味的忍、侍之风带入到SRPG这个游戏类型中来，这个创新，让当时的玩家倍感新奇，而更令我们意想不到的是，当SRPG这个游戏类型发展到了今天，“忍者武雷传说”居然是屈指可数的日本战国题材SRPG。这就更显出了这个经典作品的珍贵，更突出了当年那个SEGA特立独行且专业硬派的游戏制作风格。

浓重的战国之风

游戏取材于日本战国时期的“忍者武雷传说”，无论在剧情上还是在兵种配制方面都体现出浓重的战国之风。游戏设定中我们的主人公为虚拟角色，却定格为传说中的最强忍者。游戏本身的剧情在当年看也是非常出彩的，从话名中就可以看出武雷与风之团的行进路线，从开始的解救铺垫类剧情到最后的信长挑伐战，可以说是跌宕起伏，全九章以国为名的生存战让玩家有自然的投入。虽然游戏最终没有脱离公主之救赎，信长之讨伐这样的老路子，但以当年的角度来看，将这些要素完美收录在一个SRPG作品中，并且制作得非常严谨完备，不能不说是一个惊人的突破。而游戏中由于完全忠实战国框架，所以游戏中无论我方角色或敌方角色全部为日本战国史中出现的传统职业，例如忍者、武士、僧侣、铁枪兵等等。而游戏中将原有SRPG中的兵种相克加以整理改化，变为如下相克树：

忍者攻击枪兵、弓兵、铁炮有利，
武士攻击忍者、弓兵、铁炮有利，
枪兵攻击武士、忍者有利，
弓兵铁炮攻击枪兵有利，且不受反击（但攻击忍者、武士时等级不够常常出现被见切或脱靶的情况）。

骑兵与武士同为近战杀伤主力，但移动力更强，非常强劲。

高难度与高素质的结合

不仅很合理地遵照了战国战史中的基本兵法，而且结合地形在游戏中同样能够起到化学变化。并且在游戏关卡制作环节中，地形要素被制作小组设计得极为出彩，经常看日式战国片的玩家可以经常遇到似曾相识的地势布置。（例如最后一话中，我们的武雷面对为数众多的敌人，却在地图中可见的一处桥梁中得以战局逆转。要知道，在日本著名的武士道场剧中,以一敌众最为典型的就为桥战了，能够保证敌人在面前出现并逐个击破，且不被围困，自然是最好的地势。）在基础环节制作完善的前提下，游戏本身最大的亮点就在于那近似乎变态的难度。“忍者武雷传说”在刚推出时，谁也没有想到，SEGA敢于如此制作一款SRPG。我们把游戏中任何作战单位死亡后不能复活这个事情先放一边，单说游戏中中盘不让中断存档这一点，就够让人头痛的了。直到今天，SRPG中不能中断存档的也为凤毛麟角，而在当年推出的本作，就延续了这个CU之路。在玩家不断地进行游戏的过程中，更能够发现本作不仅仅在总体框架上提升了游戏高度，更在游戏内在系统方面推陈出新，并变向加大了游戏本身的攻坚难度。这里比较突出的便为“阻碍效应”，即为敌我方作战单位占据一格后，周围四格敌方不可通过。这还得了,游戏中就因为本条，一般的SRPG定律被完全打破，经常是在我方兵种调遣得当的时候，一个差错,忘记了阻碍效应，造成青黄不接，只能重新来过。更有忘记了阻碍效应被对手杀伤了一个单位后，空洞大开，造成难以弥补的悲惨结果。这些悲惨的经历笔者还历历在目，原因只在SEGA游戏制作的不妥协与认真朴实的游戏制作风格。现在回想为什么日式SLG到SRPG的转化这么多年难见如同“忍者武雷传说”这样的作品，恐怕是没有厂商愿意做这样出力不讨好的工作吧,毕竟，SRPG的用户群局限在CU玩家居多，而这种体现出的严谨与专业的游戏制作风格，已成过去了……

难以重现的硬派

说了众多优点之后，其实游戏本身还是有着一些不成熟的地方的，比如游戏本身的流程稍微短了些，并在兵种的种类与作战单位提升单一（无法转职，招数特效数量较少等等）。并且由于MD硬件能力有限，游戏的作战表现力方面还是很有限的，但这种种瑕疵并不能掩盖一款经典作品给我们带来的冲击。本作的类型是当时sega所不甚上手的文字＋srpg类型，但在制作小组的钻研与努力之下仍诞生了如此有深度的作品。游戏本身并没有什么过多的附加要素，但却在传统SRPG的架构上，将难度和可作战策略大大延伸，这个才是这么多年后还有很多玩家追随回忆的根本原因吧。我们从本作中折射出当年SEGA硬派耿直的制作风格，让人如此敬仰。而本作带给我们的艰苦历练与经验，相信已成为我们宝贵的游戏财富，更是我们审视其他专业游戏的坐标。但愿这样的游戏不要消逝，硬派之风永存。

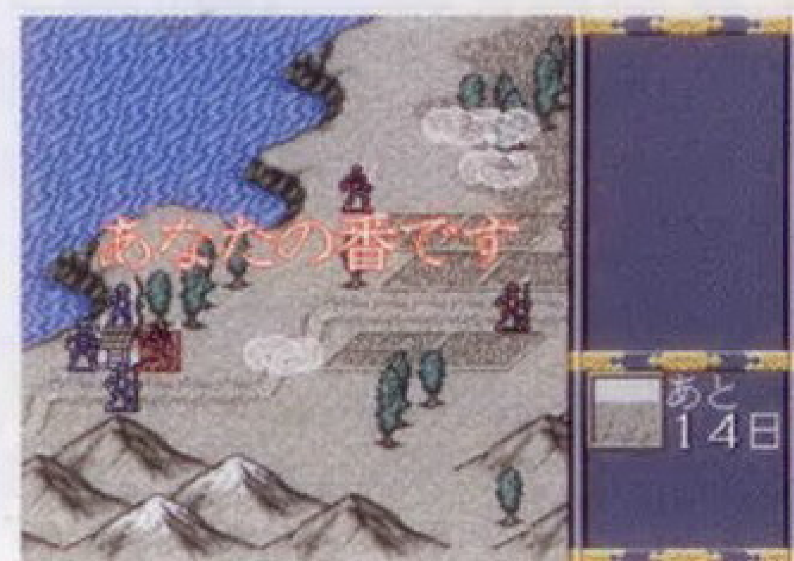
□文/大怪





←↑以现在的画面角度来看，当年的忍者武雷传说的确简单而朴素。但只要您亲身经历过本作，就会知道本作中的作战画面与整体风格配合得多么恰到好处，在浓浓的战国之风中每一次冲杀都充满的速度与整体视觉冲击。在当时，运用这么有动感的横向卷轴作战画面的srpg还属于凤毛麟角。以至于多年之后这样的作战显示架构已经成为一种特定的srpg作战显示模式而存在。sega的创新精神与严谨的创作风格在此处尽显。





闲聊游戏吧

一杯纯水的味道

《双重记忆》，犹如北欧天空中闪耀的极光，苍穹的灰暗掩盖不住她本身的绚烂。已经记不清有多久不曾被游戏本身感动，而这一次，当我合上NDS的一刹那，就如同合上了一本儿时的童话书，静静的感悟却带给我久久的感触：游戏，也许更应该就是这种纯纯的味道。虽然《双重记忆》在市场上只得到了"轻轻的，她走了，正如她轻轻的来"这样凄清的结局，但她注定会留在我的记忆之中，我记忆的最深处。

与GB系掌机上大多数以可爱为卖点的游戏不同，《双重记忆》则始终弥漫着一股悬疑中透着忧伤的淡蓝色气息，飘逸在不说一声就溜出来的美感之中。任氏游戏一贯所特有的那种朴素却不失感染力、细节处闪现超凡灵感的特点在这部游戏中得以充分展现。更让人欣喜的是，游戏在剧情的把握上也很有点希区柯克大师那些悬疑影片的况味：无论是剧中的角色还是旁观的人，都被卷入一连串事先策划好了的圈套中，谁都不会知道下一秒将要发生什么；不到所有迷底都被揭晓的那一刻，谁也无法预知最后的结局。在我个人的感受里，《双重记忆》和《寂静岭3》有些精神上的类似，都蕴含着"女儿"和"父亲"这样情感上的归属概念。《双重记忆》中，柔弱的少女身陷未知的陌生世界，身边还有一个失去记忆的幽灵少年，这样的故事本身就有很强的恐怖暗示意味，极具戏剧感染力。"记忆"的主人公——十四岁的少女阿修莱·美月那迷茫却又坚定的眼神，也与《寂静岭3》中女主角海瑟看似充满恐惧实则写满坚强的目光颇为相似。美月不时紧琐的眉头和满是疑惑的表情都使人迫不及待地想看到整个故事的真相，但剧情偏偏在关键时刻被谜题转向了另一个方向，任天堂这块老姜果然够辣。和《寂静岭3》不同的是，本作用洗练明亮又不失童真的色彩同样成功地营造出了压抑的游戏氛围，没有血腥和变异怪物，也同样能让人感到精神紧张，不得不说这样的作品在掌机上是很难得的。

游戏对镜头语言的运用以及对画面延伸性的把握上也很电影化：同一场景用垂直甚至是完全对立的视点来呈现，巨大的视觉反差给人以空间上的扭曲感，更增强了剧情的悬疑色彩。作品对NDS双屏的利用，确实已经跳出了诸如《超级马里奥64DS》、《山脊赛车DS》等NDS早期游戏只是单纯用一个屏幕显示地图另一个屏幕显示游戏画面的窠臼。

当然，剧情以外的谜题设置更是《双重记忆》的重头戏，创意永远是NINTENDO克敌制胜的看家本领。与SEGA制作的《愿为你而死》那种单纯依靠迷你游戏来串剧情的模式相比起来，本作对NDS触摸笔以及麦克风等特殊操作的运用十分自然，与游戏本身的情节结合得也更为流畅合理。也许《双重记忆》中最绝妙的谜题就应该是利用NDS上下屏幕折射出的倒影来显示信息的设计了，硬件本身和游戏剧情以意想不到的方式结合在了一起，这一创意也许又会给以后其他厂商树立一个新典范。而其它的诸如吹灰尘、盖印章等等谜题无一不是服务于剧情的，恐怕也只有NINTENDO自己，才能把NDS的表现力发挥到这种程度吧。相比较于KONAMI后来推出的《孤岛冒险 迷失的蔚蓝色》，《双重记忆》所追求的已经不再是简单的模拟，而是在宣扬一种全新的制作概念。而在创新这一点上，为NDS普及率立下"汗狗功劳"的《任天狗》其实也走的是老路，并没有在真正意义上发挥NDS诞生时的初衷。包装精美、制作精良的游戏也许会是市场上的宠儿，也会是一款好游戏，但只有真正融入智慧灵感的游戏，才能称其为艺术品。



当《双重记忆》成为我难忘的记忆之后，忽然自己就有了一个冲动：在分不清是月光还是阳光的时候——也不用去区分——像个孩子一样地坐在雨后花园的台阶上，在回想中品味《双重记忆》，仿佛在聆听来自童话王国丹麦的"Michael Learns To Rock"乐队那首清新纯净的"Complicated Heart"，最单纯的旋律却表现出最复杂的情绪，犹如清澈的泉水在寒夜的星光下叮咚流淌，一如斯堪的纳维亚半岛上清新的波罗的海海风。那是我久违了的感觉，纯、真的感觉。如果说即将到来的PS3、XB360乃至"革命"给我们带来的会是一场视觉盛宴，那《双重记忆》就是一杯纯水，每一个人都会从中找到不同的味道，只属于你自己的味道，曾深藏在你记忆深处的味道。

让贴着小资标签的蓝山和卡布契诺都去见鬼，让打着时尚口号的可口可乐和酒精滚到一边，李贺有诗云："不见清溪鱼，饮水得相宜"。H_2O——蕴涵着无数味道，清纯却也清醇的名字。

哦对了，差点儿忘了——美月的"白发魔女"造型我也很喜欢，昨天上数学课的时候，我还梦到她了，好像我嘴角还溢出一种学名"口水"俗称"哈喇子"的液态物质……

□文/joni

真爱的方向

□文/无风不起浪

随着最后一尊石像的倒塌，随着最后一道封印的解开，时空交错。眼前不再是兴奋，握着手柄的我没有通关后的喜悦，唯一剩下的只是无尽的感叹。隆重的音乐再次环绕在耳边，压抑却始终得不到释放——或许是因为灵魂太过纯净，或许是因为内心依然孤独。

时间仿佛回到了一星期前，当我把碟子放进PS2内——可那种兴奋、那种心情现在无法再有。

广大的场景，一丝微风掠过衣襟，只有马声和刺眼的阳光。我有什么？我什么都没有，寂静的深夜，只有一颗未眠颤抖的心灵。有时夜里会想，我会像旺达那样吗？为了真爱不顾后果，甚至为了能见自己深爱的人最后一面就死去也心满意足。我想，自己或许不会吧。

在制造相应的戏剧冲突的方面，SCE确实下了很大的功夫——虽然从一开始旺达就没说过一句话，但从他的眼神中，我们可以看到他对挽救爱人生命的决心。他的眼神是那么明亮，那是一种浓厚但又清澈的执着。神昭示道："想实现你的愿望不是不可能，但你要击败在这诅咒之地上的16座巨像，而凡人，是根本不可能做到的……"旺达什么也没说，只是拔出了身上的配剑。

从这开始旺达的命运之轮开始转动。前方有着高大而不可战胜的巨像，但他没有放弃，他骑上爱马在广阔的大地上为真爱而战。每当一个巨像倒下，屏幕这端的我拥有的不再是成就感，而是感觉向爱又迈进了一步。前方似乎有一道光亮，但这路途还十分遥远。

也许看到这有人会说爱情并不是一切，人并不是单为了爱情而活着。或许我会赞同这说法，并且不相信能有比生命更珍贵的爱情，但同样也就会有人笑我们说，没有经历过真正的爱情怎么敢说凭空臆想的话。那么暂不管生命和爱情谁更可贵，但即便意见相左的人也会得出一个相同的结论——没有爱情的生活是悲惨的、可怜的、有缺陷的。没有人不渴望拥有真正的爱情，所以一生一世，从古至今的人都在用行为诠释爱情的真谛，那是源自人类对美好生活的不懈追求！于是旺达做到了，但结果是悲惨的，他所付出的代价不是别的，正是生命。他做到了，即使受到再大的伤害也要让永恒的爱继续。

《最终幻想10》的爱情看起来是深奥的，似乎有些触不可及；《生化危机2》中里昂和艾达的感情看起来透着些仓促……而《旺达与巨像》中，旺达的爱是难以用任何语言形容的，那是一种来自人类原始单纯朦胧的情感，是纯洁高尚无畏的。只是一个眼神、一指轻轻的抚摩，爱却不减；画面是那么的苍白，但旺达的心中却是一片热血，旺达的嘴角略动，似乎要说些什么，又或许是……

暖人的阳光撒满了我的小屋，心情有些暖意，木地板上躺满了冬日的阳光，是那么的温暖，是那么的富有柔感。当旺达用生命换来真爱的人再次苏醒并缓慢地向远方走去，淡淡的忧伤中爱的力量展现在玩家面前，却是那么地令人心痛。我似乎回过神想到了一些东西，人的长大总要伴随着一些失落，人的成熟总是附带着一些伤痕，好在有希望这东西，你总还可以去等。真爱无处不在，她就在你的身旁，只不过你一直没有发现而已。人们活在世上不仅要珍惜自己所爱的人，更要珍惜爱自己的人。

游戏伴随着我们成长，真爱不是只存在于游戏中，我坚信总有一天你会找到她。或许那是在无尽的天边，但你一定会成功，因为我们每个人心中都有那么一片净土。

兔子兔子

一回头看，都已改变

□文/太刀・翼

虽然不愿承认，但兔子实在是对我影响颇大的人物之一，如果没有他，那么我成为班上女生中游戏第一人的几率将会减少30%。

兔子本名罗杰——这是正是其得名为“兔子”的理由之一；而理由之二，便是其两枚硕大无比的门牙。本来，兔兄一米八八的个子，虽不十分英俊但也还算潇洒，但只因这两颗门牙便煞去无数风景，使兔兄自此与美男一称无缘。

兔子是我初三时的同桌，而成为同桌的缘由甚是荒唐可笑：某刀，女，品学兼优，积极向上，但面对男生——尤其是“烂仔”类——便会自动转职为比目科动物，每每以眼角眼白示人；某兔，男，不思进取，终日耽于嬉戏，经班主任多次教育仍死不悔改。于是，出于先进带后进这样的经典理由，一米八八的某兔便嫁鸡随鸡嫁狗随狗地随一米五八的某刀坐到了第一排。

我至今仍记得班主任咬牙切齿地对我说：“我就是希望你鄙视他！就是要你看不起他！我就是要让他知道被人看不起是什么滋味！”彼时彼刻，班主任目露凶光，杀气逼人……

一想到我居然在这样的女人手下生存了三年，实在是后怕不已。

于是，谨遵恩师教诲的某刀便将某兔狠狠地鄙视了三天，尽忠职守地做了三天的比目鱼。

第四天，我发现某兔不仅是一个死不悔改的网游仔，还是一深藏不露的拳皇高手。

某刀与拳皇可谓颇有渊缘。自从小学时，因从五角钱一次的贴纸大礼包中抽到数张拳皇贴纸而被全班男生用目光杀死数遍之时，我便知道了那头上绑白布的是“草纸精”，皮带系在小腿上的是“八神安”，穿着破背心破牛仔裤的是“太力波哥”……还有那张已被男生口水浸润得湿嗒嗒粘糊糊的是不知火舞。

画得很漂亮呀，当时看惯了机器猫的某刀这样想。

画得很帅气呀，当时看惯了美少女战士的某刀这样想。

然后，时光飞逝，岁月如梭。转眼某刀长到了初一，那自觉“某家有女初长成”的年纪。一日，在本市一家三星级酒店的游戏机房内生平第一次玩到了拳皇。

拳皇99，日落的余辉。

关于那次不堪回首的经历某刀已不愿再提……总之，当知道身边的某兔居然是一位“传说中的拳皇高手”时，某刀瞬间从比目科动物转职成了宇宙超级霹雳无敌真・大眼美少女。

某兔：……你干嘛那样看我，乱恶心一把的……

某刀：大哥，之前小弟有眼不识泰山多有得罪还望大哥大人不计小人过多多包涵况且俗话说冤家宜解不宜结救人一命胜造七级浮屠就请大哥你收了我做入室弟子吧！

某兔晕厥。

从此，除了班主任的自然课，其他一切如数学课语文课英语课社会课思政课……等等一切上课下课时间里，我和兔子各左手执一铅笔，右手平展于桌上，开始我的拳皇修行。

兔：反摇半圈。

某刀便将铅笔逆时针扳动半圈。

兔：重拳。

某刀便点下右手无名指。

因为右手直触桌面缺乏那种机台的感觉，某刀便斥巨资买来八块橡皮，分与某兔，权做按键以改进设备。

绳锯木断，水滴石穿。几周过后，我和兔子的桌面上已有两个圆圆的小坑，直径与铅笔横截面直径无二。虽然因为一直没有机会进行实战演练从而无法得知我的战斗力是否确有长进，但我左右手的协调度与敏捷度确已提高不少。

班主任对某兔近日的表现亦颇为满意。

班：很好很好，最近都没有在网吧抓到他了。

这是自然的，兔子现在一放学就直奔街机厅，自然无暇上网……

当然，对待工作认真负责的某刀并没有忘记班主任赋予的重任。于是，每每在某兔因迅猛快速地示范了一个超必杀而得意忘形手舞足蹈之时便甩过去两个白眼，“切，拽什么，不知道是谁三门课加起来才一百多分……”每每此时，某兔便像一鼓足气的汽球突然被针一戳——啪——爆了，瘪了。

但某兔是多少用功了一点，也开始认认真真地做作业了，虽然一般只能坚持二十分钟，但这已是非常之了不起。

刀：你最近很用功哦。

兔：嘿嘿嘿……

刀：是不是因为知道大限将至所以开始垂死挣扎了呀？

兔：要你管！老太婆……

与本地不少土高手一样，兔子只是精于实战，并不工于理论。暂且不论“是陈国汗还是陈可汗”这样的翻译问题，把拉尔夫和克拉克叫成“古拉古”和克拉克也权当是兔子同学的记忆混乱，毕竟，他能知道二阶堂红丸叫二阶堂红丸已是非常了不起的了。但是能把椎拳崇和包搞混的人……恐怕是值得保护的珍稀动物。

刀：中国队那个小孩子蛮可爱的嘛，叫包是吧？

兔：切切切，小孩子就是没见识。包是那个吃包子的男生啦！因为他老吃包才叫包嘛！

……

至于会把莉安娜和八神庵当成一对儿的人，实该千刀万剐。

刀：我好喜欢怒队的那个女生哦，蓝头发的，好酷呀。

兔：哦，那个呀，莉安娜嘛，八神的老婆嘛。

……

在这里，我实在是不想再举出诸如“草薙京和坂崎由利是一对”，“那个‘小孩子’是‘包’和雅典娜的儿子，镇元斋是他们的爷爷中国队就是一家人”，“‘古拉古’暗恋莉安娜”等等等等一切兔子同学的白痴言论。总之，当因对某兔的言论信以为真、而使纯真的心灵遭受一次又一次的核爆打击的某刀无意间点击进入一个拳皇网站之后……那种愤慨，那种欲将某兔锉骨扬灰而后快的心情，想必也是能为天理所容的。

终有一天，兔子长叹一声：“为师已没有什么可教你的了，今后你就好自为之吧……”话毕，从书包里掏出一本残破不堪的十六开大书。

我以为是什么武功秘籍，就眼巴巴地望着。然后，兔子把书往桌子上一拍。

《电子游戏软件・2000年第10期》

这也是我生平第一本电软。

我说什么呀，不仅是本过期杂志，而且是本过期了好久的杂志；不仅是本过期了好久的杂志——我随手一翻，但见内页数个大小不一形状各异的天窗——而且是本过期了好久又被人挖了好多洞的破杂志。

兔子笑道：小孩子又不懂了吧。他翻至某页，“格斗天书”四字赫然入目，其下，便是KOF2000中各位英雄的大头贴及出招方法。

某刀再次进入大眼美少女状态。

兔：行了行了，恶心死了……咳哼！现为师将此书授予你，望你勤加修炼，早日学有所成……

虽然在当时2K2都早已入侵全市各大机厅，而某刀也已眼巴巴地等着2K3的时候，得到这2K的天书已无甚实际意义，但这薄薄两页还是为某刀赢得无数菜鸟艳羡的目光。

兔子其实并不是那种胸无大志得过且过无所事事游手好闲的小混混，他也有自己的宏伟目标。其一，考上高中；其二，考不上高中就去上体校；其三，考不上体校就去开网吧；其四，如果上述目标皆无法实现，那么，至少要把身高长到两米。

兔子很努力地朝着这四个目标努力，虽然有时也会有点儿得意地偷偷告诉我“今天一早就去了机厅，一挑四”，但他已不再一天三次地上网吧考勤，放学后基本就是打打篮球，上上机厅，而后来，连机厅都很少去了。

“兔子啊”，某刀倍感欣慰地想，“总算没有辜负老夫的一番栽培啊。”

但是，有一天，兔子跟人打架了。因为那人说兔子的八神是废柴他一只手都能干掉，于是兔子就和他真人快打了。结果兔子被对方推到窗栏上，断了两根肋骨。那人的妈挎个小坤包来学校，扔了一地的百元大钞，兔子妈弯腰去捡，被兔子一把推开。

然后，兔子被从我身边调开了，因为班主任发现并没有达到她预期的效果。

再然后，兔子恋爱了，和班里一个除了从身份证和户口本上哪里也看不出是个女生的女生。

再再然后，兔子又开始打网游了，和他的GF一起闯荡江湖。

再再再然后，中考了。我摸进了传说中的省一级，兔子听说是去了职高。

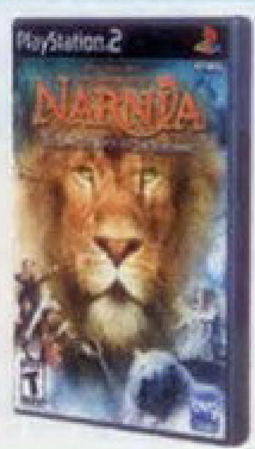
再再再再然后，我又见到了兔子，但他已经不是兔子了。



这次的电软，这次的bar，是不是吓到你了？长相变化还真不是一般的大。我这次是有意想要简约一些的，越来越觉得，这样所能产生出来的美，明快而又轻巧。

所以我们的行文也是同样的道理，复杂的行文和华美的言辞不是唯一的选择。

头一遭地，我们的“前言”也跑到了最后面，而这次的主题，是前方，从后向前看，你可以自然地看清全局，看清你的目标和方向。 □唯夜



纳尼亚年代记：狮子、女巫和衣橱

PS2	游戏原名:The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and The Wardrobe			
	Buena Vista Games	49.99美元	2005.11.14	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	83K

不可错过的魔幻类游戏精品

《纳尼亚年代记》在西方是号称与《指环王》并称魔幻文学双璧的经典名作，在英文世界中属于即使是10岁的小孩子也都知道的作品。近两年火遍全球的《哈利波特》的作家J.K.罗琳也非常崇拜《纳尼亚年代记》的作者C.S.刘易斯，可以说本书魔幻小说爱好者绝不能错过的经典。由于"年代记"系列一共有7本书构成，洋洋洒洒数十万文字构筑了一个相当庞大的魔幻世界，与《哈利波特》场景主要限定在魔法学校相比，"年代记"竟然描述了整整一个王国的兴衰史，不得不让人佩服。



←被女巫所诅咒的魔幻世界之中生活着大量的怪物。

让我们出发



→到了游戏后期，也不乏这样大规模的战斗，虽然很卡通，仍然让人激动！

决不畏惧邪恶

↓这次面对敌人的是四兄妹中的老大皮特和小妹妹苏姗。



↑这个奇妙的故事就发生在这所学校内的一个神秘衣橱之中。

奇妙的冒险 大伙齐心协力

REVIEW FROM



非常典型的西方魔幻作品，其完全不逊色于指环王的人气就足够吸引喜爱这类题材的玩家们一试了。游戏操作简洁明快，隐藏要素的收集也不晦涩，打过的关卡可以回去再打，就算第一遍错过了也完全不必担心。厂商用心开发出的游戏场景和剧情中随处透露出来的奇思妙想使人惊叹不已，四兄妹之间的友情和关怀也让人颇为感动。游戏中穿插了大量电影中的镜头，准备看电影的玩家们不妨先望梅止渴一把。



其实这种形式的游戏对画面的要求还是非常高的，可能由于PS2机能的缘故，本作的画面部分还有待加强。游戏中每当电影中的画面播放完毕镜头切换到世纪游戏中的时候，两者反差实在是太大，尤其是这个镜头还是人物面部特写的话，这种过大的反差就实在是让人有些接受不了了。这方面XBOX版就比PS2版强上不少，由于系列一共有7部，相信后续作品会逐渐移师新主机，到时这种现象应该会有很大程度的改善吧。

众人拾柴火焰高



游戏中玩家控制的兄妹四人需要花费他们各自的特长才能顺利完成任务，任一人都是不可或缺的，作为小孩，四兄妹之间难免会发生各种矛盾，但他们总是能够团结一致互相信任，这种真挚的友情在游戏进行的过程中经常都能体会得到。作为一款带有浓厚魔幻色彩的游戏，本作的整体风格偏向于轻松阳光，虽然在游戏中后期也会有许多敌人出现，但给人的感觉却非常放松。玩本作就像是重温儿时那些美妙的回忆，当那些曾经在自己梦里见过的奇妙世界再次出现在眼前时，我们获得的将不仅仅是感动……

真实犯罪：再战纽约

PS2	游戏原名:True Crime: New York City			
	ACTIVISION	49.99美元	2005.11.15	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	120K

以暴制暴的成人向警匪血战

提到"真实犯罪"这个名字，相信玩过前作的玩家马上就想到了不少血腥暴力的镜头，本作在这方面可以说是完全地继承了前作的传统。其实这种"以暴制暴"的风格和价值观在好莱坞的大片中非常普遍。这次厂商将场景从洛衫矶搬到了纽约，在游戏中对整个纽约市区的描绘非常细致，纽约的许多著名建筑和地点都在游戏中得以真实再现。当玩家出于自由模式的时候，不妨别急着去推动剧情发展，而是先好好领略一番纽约的风光。

游戏主角马科斯·里德从前是一名有前科的警察，5年前的圣诞夜曾经为了报仇手持两把乌兹血洗了某匪帮黑巢(游戏序章中的情节)，当时曾放其一马的警官成了5年后改邪归正成为一名纽约警察的马科斯的搭档。



←我们可以给主角进行换装。



→复仇之路注定充满杀戮。



漫步在纽约

与黑社会分子展开激战

然而搭档却在一次执行任务时被人炸死，为了帮搭档报仇，马科斯需要在游戏过程中展开秘密调查，同时不能松懈与纽约嚣张黑势力的斗争，打击犯罪，维护纽约治安。游戏剧本的编写和情节的设计几乎都是按经典警匪电影的套路制作的，玩起来代入感比较强。

REVIEW FROM



本作继承了GTA中的风格，自由度非常大，游戏中许多时候都可以由玩家任意在纽约街头随意游荡。作为一名警察，处理各种形形色色的案件也是非常有意思的事情，不同的情况下需要采取相应的办案手法，玩起来还是比较有意思的。另外，本作的操作尤其是射击时的感觉挺不错，虽然锁定功能很常见,但本作中"锁定→射击"的节奏感非常好，与黑社会枪战时的爽快感也不错。



作为一款美式风格非常重的警匪题材游戏，本作不可避免地沾上了不小的暴力成份，游戏中也时常能感受得到；尤其是序章马科斯复仇那一段更是明显，浑身是血的主角第一眼看上去可能就会让某些人士那什么了。厂商为了真实再现纽约城制作的不能不说用心，不过也正是因为太真实了，导致游戏中赶往剧情点时玩玩要跑个半天，比如小编接到的某个任务离所在地几乎有大半个城市，结果一路没停狂飚过去都花了十多分钟……

是正是邪由玩家自己来决定

和前作中一样，马科斯会根据玩家们在游戏中的表现而向正邪两个角度发展。自由模式下当玩家驾车行驶在大街之上时经常会接到总部发来的通知告诉你附近有犯罪发生，前往地图上的红点处即可与歹徒战斗，每次成功解决一起犯罪事件都会提升主角的声望；相反如果玩家在游戏中利用职务之便"为非作歹"的话，例如驾车撞死、撞上行人，伤害无辜市民或是其他警务人员，贩卖毒品等都会导致主角慢慢变成一名不受大家欢迎的坏警察。





海贼王·海盗嘉年华

PS2	本刊原名:ONE PIECE パイレーツカーニバル			
	BANDAI	6090日元	2005.11.23	
益智休闲	DVD-ROM	日版	1-4人	143K

[海贼王中的众多明星大乱斗]

虽然将某一款热门动漫作品改编成游戏并且推出好几款的做法在游戏业并不少见，但像BANDAI这样在N短的时期内连续根据海贼王开发出N款游戏的手法就实在是太不厚道了。别的不好说，但小编敢保证，这款“海盗嘉年华”至少是本人在2005年内PS2平台上第四款海贼王游戏了……。

这次的“海盗嘉年华”以大量的迷你小游戏为主要内容，据BANDAI宣称,本作的小游戏数量多达40种。游戏是在一个5X5的小格子构成的舞台上进行，最初玩家和其他3名对手各占据一个角落，然后指定舞台上某一个格子代表的地区，通过迷你游戏的胜负来决定其归属权，当所有格子都被占满后系统会根据玩家们在迷你游戏中的表现来评判出优胜者。



↑本作支持4人对战，多人同乐不可错过。

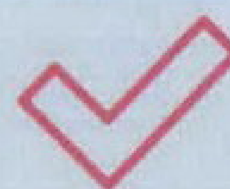

↑看到上面的画面，相信玩过马里奥聚会的朋友都会感到非常眼熟。



↓本作包含了各式各样有意思的小游戏。

↑在迷你游戏比赛中获得的众多卡片可以在比赛完后进行欣赏和观看。

REVIEW FROM



也许是看到任天堂制作的那些低成本小游戏大卖的榜样，这次的BANDAI虽然打的还是“海贼王”的旗号，但实际只是借此机会来尝试为PS2开发此类大乱斗型的迷你游戏会否受欢迎。事实证明这种小游戏本身还是不错的，用来做休闲是不错的选择，为了印证副标题“海盗嘉年华”，游戏中也处处是路飞们的经典台词再现和热闹场面。有多个手柄、喜欢多人同乐且是OP迷的朋友们可以考虑购买本作放松放松。



借鉴别人的创意可以，然而说实话本作对“马里奥聚会”的抄袭实在是太过明显了，尤其是迷你游戏进入前的规则介绍画面，各要素的摆放位置和“聚会”几乎就是如出一辙……游戏的画面比较粗糙，迷你游戏都做成这种素质可见厂商这次实在是不够诚意。作为一款以迷你游戏为主打的作品，40个左右的数量上也太少了点，经常是玩了没一会儿就会重复遇到同一个小游戏。最后本作的读盘次数比较频繁，时间也比较长，考验人的耐心。

谁笑到最后谁笑的最甜



虽然本作的主模式第一眼的感觉很像是迷你游戏大杂烩，但要想在取得好成绩可不仅仅是在迷你游戏中胜出就行的，由于规则的原因，游戏还是有着一定的战略要素在其中的。最好在前期就能占据边上的“地盘”，这样即使比赛失利“圈地”不多，但到了后期却很容易靠连锁反应来翻盘。而如果前期没有任何目的性的随意占领地盘，尤其是占据中间的地盘，这样的话到了末期一个失手很有可能就给对手大逆转，让你永无翻身之地。切记切记，血的教训呐……



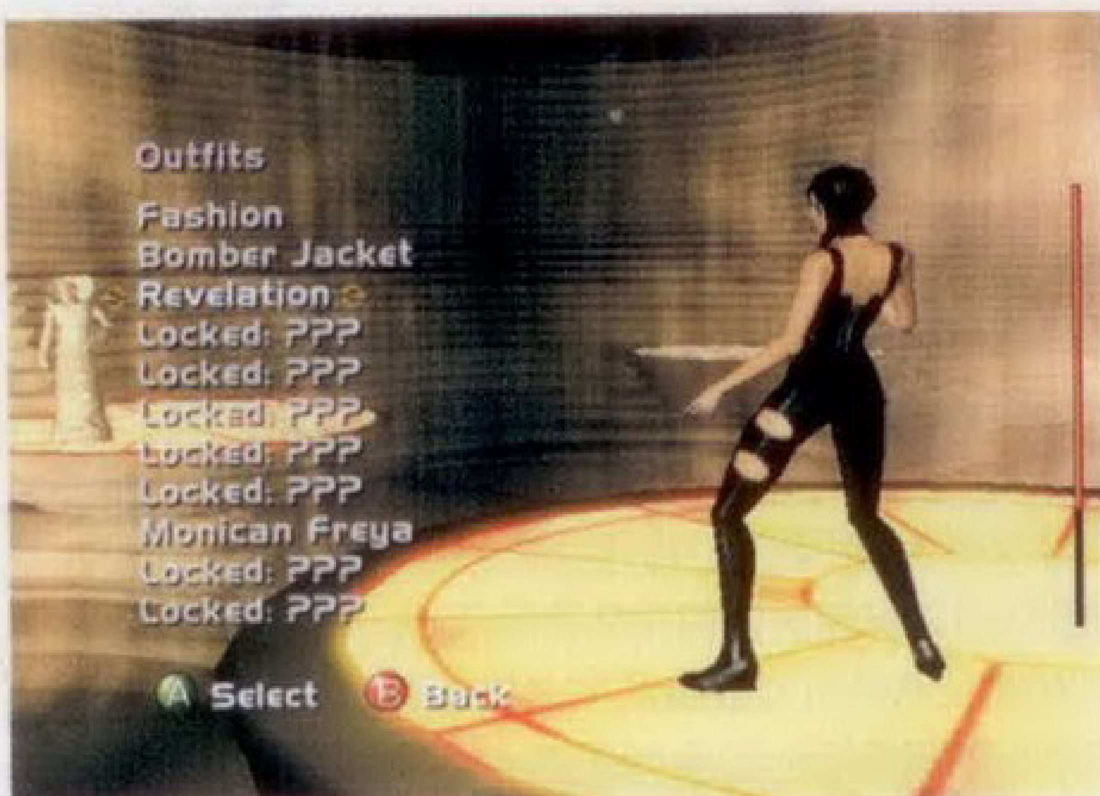
魔力女战士

X360	本刊译名:AEONFLUX			
	MAJESCO GAMES	49.99美元	2005.11.17	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	——

[改编自卡通的女英雄的传奇]

游戏的故事发生在距现在400年后的未来，由于克隆技术的高度发达，人们通过一代又一代的克隆而长存于世，可人类自身却并不知道此事。在这个几乎全都是克隆人的黑暗世界中,大家都处于“最后之都”Bregana的残暴统治之下，游戏的主人公Aeon Flux是一个拥有超能力的女战士，她接受了某地下组织的委托,受命杀死集权统治者，并向大家揭示出一个秘密的世界……

本作其实是根据1992年在MTV电视台播放的同名卡通改编而来。除了游戏，还计划改编成同名电影，女主角AEON FLUX由以“女魔头”形象获得过奥斯卡影后的著名演员莎莉赛隆担纲,游戏中的主角也是以她为原型开发的。



↑光是由性感奥斯卡影后扮演的女主角这一项就能够吸引不少玩家了吧。





REVIEW FROM



如果说这款作品第一眼看上去能够吸引我国玩家的话，应该就是由影后莎莉赛隆扮演的女主角了吧，其性感美艳的外貌无疑为本作增色不少。和原著中一样，主角的众多精彩特技和超能力在游戏中也都得到了忠实再现，再加上不错的镜头运用和流畅的操作感，玩起来还是比较爽的，特别是主角双膝着地一边向前滑行一边射击敌人的动作，确实不错。本作的流程量还是比较够分量的。



这种改编类游戏最大的一个隐患就在于对喜欢原著的玩家有很大的吸引力,但对原著不怎么感冒甚至是之前根本就没听说过的玩家,尤其是我国的玩家的兴趣可能就会大减了。厂商在游戏的难度射击上也有不小的问题,有的关卡极为容易,有的关卡又会突然难度大赠,连续几次的失败还是比较容易影响玩家的游戏积极性的。此外跳跃的动作似乎总让人感觉有点不大对劲，女主角的装备数量也稍微少了一点。

拘泥于原著的别扭情节

游戏时可以很明显地感觉出厂商是想要完全忠实地再现原著的，不过却忽略了这毕竟是一款游戏的事实，直接导致游戏中的不少地方尤其是情节衔接上会让人感觉非常别扭：比如刚刚还试图杀死主席特雷弗，然而接下来的关卡我们又得摇身一变成为他的妻子；再比如前面还在保护Bregana岌岌可危的统治，可一转眼就已经投入到了讨伐其的联盟部队之中……





KERORO军曹：大混战Z

PS2	游戏原名:ケロロ军曹 メロメロバトルロイヤルZ				CERO 全年龄
	Bandai	7140日元	2005.11.17		
对战乱斗	DVD-ROM	日版	1-4人	158K	

[在家中完成侵占蓝星的野望]

既然是军曹迷向的典藏游戏，自然要素决不能少。游戏中将动画中出现的知名性格角色全部收揽。不只是我最喜爱的KERORO、TAMAMA，以及身为主人公的冬树，夏美也出现在游戏中，就连神经热血男556，恐惧大魔王.....桃华都豪不保留地出现在乱斗阵营中。在本作中，出场角色总数达到15人之众，并且存在着隐藏角色的开拓。游戏中对于角色的刻画则完全体现出了原作角色塑造的鲜明性格与能力。并且更令人感动的是，在乱斗中搭配出的角色不同的经典配音让我们更加投入，毕竟KERORO的角色性格大多是从这几个知名声优的努力表现出来的，我们在游戏中能一直聆听这或可爱或爆笑的配声，已经是物超所值，颇具收藏意义了。

←在四人混战中，看清楚局势的变化比什么都重要。特别是武器的获取，就更可为关键。



爆破与乱斗 华丽与喧哗

↑不知道为什么，看见这五个家伙我能联想到他们说话的古怪声调。



一超可爱的TAMAMA可是有着恐怖的波动能力啊！

←从来没有在游戏中见过如此混乱的场面。

突出原作中性格角色 发挥最大角色能力

REVIEW FROM



动画原作中的风格就是无厘头的极致，在游戏中更通过多重的游戏模式表现了出来。游戏中包括冠军积分战，2D模拟格斗战，混合大乱斗等多种游戏模式。模式虽然众多，但基础都是动作混战，模式最多可以支持4人的混战，发挥各人的特点，明确分析战斗局势还只是基础，在战斗中出现的各色武器与场景机关的利用才是高手应该训练的课程。当然，无论胜负你和身边的朋友都能笑到崩溃，这可能就是KERORO的独特魅力吧。



游戏中对于角色本身的特点进行了突出刻画，TAMAMA的光束炮，GIRORO的重型武器大爆走，必然让KERORO FANS们感动不已。可感动归感动，由于几大角色的能力过于喧哗，且可使用的武器与道具众多，在很多时候都会出现连自己都找不到自己在哪里的情况。也许这所谓的缺点也是游戏中最大的优点，乱斗嘛，自然要乱到敌我不分的境界才叫高妙。可只要您亲身经历过，就会发现这样的战斗.....对观察力是最严峻的考验。

史上最无厘头作品



很久以前就在街头看到这五个类似青蛙形态的家伙，而我万万没有想到的是，就是这怪诞可爱的青蛙军曹已经在动漫界扬起了滔天巨浪，现在是人人见KERORO则喜形于色。本作游戏模式众多，就算脱离了人人对决也能获得莫大的乐趣。从积分冠军赛，到个人培养训练等多种单人游戏模式都能在平常的休闲中体会到养成心爱角色的成就感。总之，是KERORO军曹迷，就决不能错过本作，在游戏中用心聆听那熟悉的声音。体会爆笑乱斗的极致吧！！！

饿狼传

PS2	游戏原名:饿狼传				CERO 15
	ESP	7140日元	2005.11.17		
格斗竞技	DVD-ROM	日版	1-2人	106K	

[在武道中不断追求至强之路]

一画面logo简洁明快，与原作相呼应。

在国内如果说起饿狼传这部漫画，可能没有多少人了解。但如果说起“刃牙”这部超热血武斗作品，无论漫画或是动画都有很高的人气。善于描写刻画武学与热血题材得板垣先生总是能将男子汉激斗的场面塑造的激荡沸腾，除了刃牙之外，他最出色的作品就是在《UPPERS MAGAZINE》连载的超人气漫画“饿狼传”。很可惜，由于引进原因，我们大多数动漫爱好者对这部作品接触不多，但从本次这款以漫画原型改编的同名PS2格斗类型游戏”饿狼传“中，我们仍可以体会到原作中那种热血激荡的斗魂风格。虽然本作是一个绝对的漫画FANS向作品，但只要玩家您对于武道与技击有着浓厚兴趣的话不妨投入一下，游戏对于空手技击的技巧与气氛表现得非常专业，角色技巧特点鲜明。

←如果对原作比较熟悉的玩家一定会对画面中这些完全回归漫画风格的动作所感动。无论是奥义或是单独的招式，都形同复刻。

一打斗强度爆裂喧哗。



一奥义发动的瞬间极具魄力。

武道之魂的修罗场 心技体的实感较量

REVIEW FROM



游戏将整个空手技击的感觉还原在一款游戏中。并实现了丰富的多段连锁，从基础的近战拳(P)向上延伸，能实现丰富的固化技巧，并能在最终实现段位的变化。打击对手积攒奥义成功后，可以发动丰富多彩的奥义技巧，这些技巧都还原了原著中对应角色的最强力绝技，无论攻击力或观赏价值都极高。对于原作的FANS来说，将所有角色奥义使用一遍是一种享受。



说到游戏的内容，我们首先要比较客观的评价整体系统。拿一个成熟的格斗游戏的标准来衡量本作，游戏在攻防要素方面有些单一，多段打击与段位破防占据了游戏的主要操作内容。虽然这样的整体操作系统是为了还原漫画风格。但由于角色的数值体现在精神和体力两个方面，在精神保持一定的前提下，可以在对攻中实现见切（对攻先手），所以在对局中会经常出现双方对攻的混乱局面，确实容易让玩家感到单调。

对空手武道致敬的专业作品

在漫画原著中，主要介绍了主人公丹波文七作为武道极致的追求者不断在挑战高手的过程中，在心技体多方面成长成为顶上高手的故事。在原著中，随着丹波文七的挑战强者之路，不断出现了众多性格各异，武功超群的达人。包括北辰馆空手之鬼堤城平，秀美的天才格斗家，腿法出众的姬刚勉，与野兽相近的体术达人鞍马彦一等众多强者都出现在了游戏中。游戏中包含了众多原作回顾资料，绝对能满足fans们的收藏心理。





魁!!男塾

PS2	游戏原名:魁!!男塾				
	D3P	6090日元	2005.11.10		
格斗竞技	DVD-ROM	日版	1-2人	49K	

[一起重温剑桃太郎的热血斗魂]

本作是同名热血漫画的改编游戏。原著开创了80年代热血青春激斗漫画的先河，虽然思想不甚健康，但确实描写得热血沸腾，打斗场面爆烈充满刺激。在剧情中，魁男中学是一所住校制度的男子中学，学生来自日本各地，而且都为一些做出过重度伤害行为并无处可去的人（应该就算是工读学校了......）。而校长江田岛平八对待这些学生的做法便是采取极端严厉的制度。在学生中的剑桃太朗是这些学生的代表者，充满了叛逆和热血。带领着追随他人性魅力的朋友一起与校长和其他学长们斗争。而刚刚在PS2平台上发售的同名格斗作品就是依照原著而来，让我们可以亲身体会到热血激斗的畅快。



男子高校的制霸



←本作的画面已经完全回归到了漫画风格当中，如果对于原作不甚了解的玩家一定会被如此日式热血的声光效果给吓到的……游戏本身虽然技巧贫乏，但还是把原作的喧哗激斗比较完备地体现了出来。



热血与斗魂

←游戏架构简单，但还是存在着浮空连携等时尚技巧的。



←战胜对手后的气势宣言

REVIEW FROM



游戏中收录了多达21个原著中的知名角色，包括剑桃太朗，J等人气角色都在可选用之列。但众多角色需要在通过进行死斗这个通版模式后方能选用。游戏采用了3D建模卡通渲染技术，虽然视觉效果给人以立体感，但实际上本作是一个比较传统的2D格斗游戏操作架构。并且在招数设计方面简单到不能再简单，完全照顾了漫画FANS属于格斗初心者的基础要求。且招数的画面表现喧哗，极具魄力，十分有爽快感。

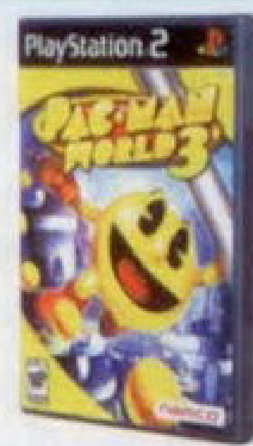


对于这么热血向的作品，结果只能是爱者爱之，不爱者贬之。但作为游戏开发商来说，开发这样的作品，对应的还是日本本土玩家居多吧，笔者还是很难接受这种貌似热血实则日本军斗思想严重的作品的。如果您不是原作的FANS，还是奉劝您不用接触这样的作品了，里面的内容以国人的角度来看，是很难让人接受的。并且原著本身就是发生在不良少年身上的故事，立意未免就不够健康，所以怕是很多玩家都要排斥本作。

延续原作的斗魂演武



游戏属于组队战方式，攻击分轻攻击、重攻击两个键位，第三个为蓄力键，蓄力后可以实现更换队员与提升攻击力的作用。虽然游戏中设定招数贫乏，但每个角色仍可以实现轻攻击——轻攻击——必杀的基础连携和轻攻击——重攻击(对手浮空)——必杀或普通攻击追打。由于操作角色众多，且招数画面效果、判定各异，所以在进行着连携输入的时候感觉还是非常豪快的。游戏的配音和音乐都忠实热血日式风格，与原著风格非常贴近。属于极端FANS向的作品。



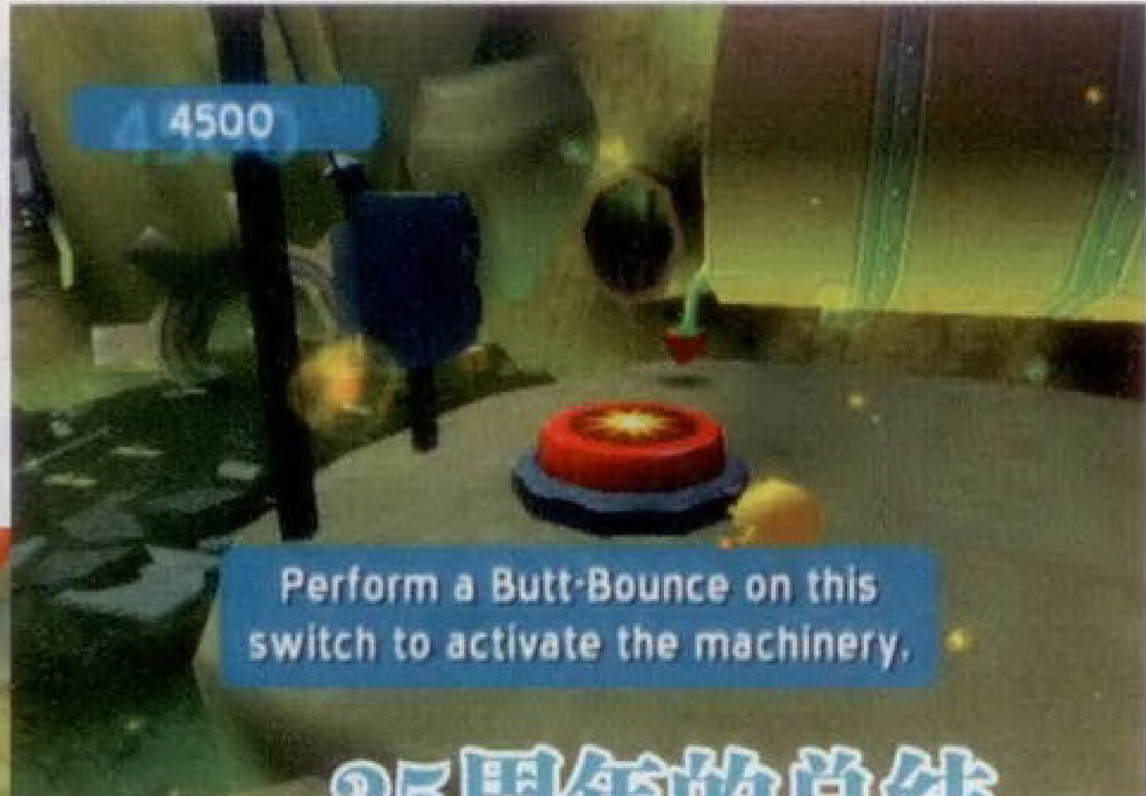
小精灵世界3

PS2	游戏原名:PAC-MANWORLD 3				
	Namco	49.99美元	2005.11.18		
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	227K	

[PACMAN的鬼怪世界大冒险]

1980年，NAMCO公司的天才制作人岩谷澈将一个吃黄点的精灵带到了这个世界。这个在敌人追击下努力完成着全豆豆吞食，并不时反击的小东西在很快的时间席卷了世界，甚至成为了很长时间的潮流导向。众多创作的灵感与形象设计都或多或少地参考了这个形象或吞食质感，而游戏本身在1980年到1987年在街机市场销售了293822台，也是一个不大不小的奇迹了。可以说，NAMCO有今天的成就，PAC MAN就是开国功臣之一，而PAC MAN作为当年游戏界原创开发的典范，更有着无个估量的功绩。今年是这个小家伙诞生25周年，由于巨大的商业与宣传价值，NAMCO宣布了PAC-MANWORLD3这款充满了传奇色彩的3DACT游戏。在游戏剧情中，天才博士ERWIN没有止境地追求统治世界的能量。制造了能与幽灵鬼怪境地相连接的恐怖机械，因为这个罪恶机械的运转，自然世界与鬼怪世界之间产生了裂痕。众多的鬼怪幽灵向自然世界侵袭，我们的小英雄PACMAN为了拯救世界展开了自己的冒险之旅。

←PACMAN的这个形象仍旧非常鲜明。



←游戏中出现的机关非常丰富，而且提示明显。

←可以看到厂商对PACMAN25岁的祝贺。

25周年的总结
延续业界传奇的辉煌

REVIEW FROM



虽然是改为3DACT架构，但PACMAN原有的吃豆要素可没有一丝削减，在关卡中，经常会出现对固定吃豆数量的要求，于是在已经很高难度的关卡探索中很自然地加入了搜索环节，并让我们乐在其中。客观地说，看见3D的PACMAN快乐地吃着一串串豆豆，有着一种别样的满足感。而关卡和机关的设计也非常的巧妙，并要利用精度很高的跳跃与操作环节相配合。画面渲染鲜艳亮丽。

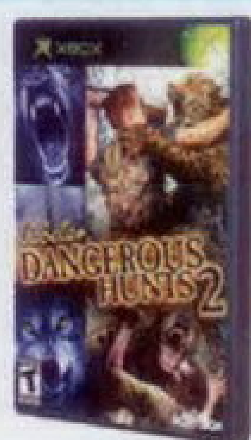


游戏本身在画面渲染与动作设计方面非常到位，如果非要说说本作的缺点，那怕就集中在PACMAN过强的能力上了。大家恐怕都知道当年的PACMAN是在不断躲避中求生存的，那种找寻生存感觉的刺激至今仍然难以忘怀。而PACMAN世界系列中的PACMAN在作战能力方面似乎格外强大，丝毫没有了见到敌人的紧张，反而还感到又能打击到痛快的另类快感……本作中的PACMAN已经达到了系列攻击能力的颠峰，我不知道该接受还是继续怀旧……

延续传奇系列的总结性作品

吃豆人世界系列其实早在PS时代就已经诞生了第一作，已经固定了自己的游戏风格。在这里，我们的PACMAN完全脱离了当年缺角比萨饼的平面形象，变成了圆圆滚滚的3D形象。而能力也再不像当年那么贫乏，脱胎换骨成为了具有巨大杀伤能力的英雄。主人公PACMAN在游戏中不单具有基础的拳击能力，并能实现跳跃对下冲击与滚动冲击。游戏属于典型的3DACT操作架构，过程流畅且探索要素众多。





危险猎物2

XBOX	游戏原名：Cabela's Dangerous Hunts 2			
	ACTIVISION	29.99英镑	2005.11.20	
狩猎冒险	DVD-ROM	欧版	1人	——

[以大自然为背景的猎杀游戏]

这个游戏是近年来比较少见的以狩猎为题材的冒险类型游戏。玩家们需要扮演一个猎人的角色，只靠猎枪和一些丛林中生存的工具，只身面对各种危险的野生动物，不但要保存自己，还要靠猎杀它们获得奖励。丛林里的野兽种类很多，习性也各不相同。当你刚刚杀死一只角鹿，想要割下一块肉做点野味的时候，树林里会有一群闻到血腥气味的大灰狼赶过来"会餐"……当然它们不会跟你客气的。在这样的情况下，一切就得靠玩家自己作主了。游戏中除了虎、狼、狮子之外，还有水牛、猎豹、犀牛等厉害的家伙在等着你。所以千万要注意保存自己的体力，节省弹药，才能在如此恶劣的环境中生存下来，成为真正的狩猎高手。

你的面前是一群猛兽



↑狩猎的基本常识是潜伏在树丛里等待猎物出现，然后将其狙毙。

你该怎么办？



←游戏中的野兽是十分凶猛的，如果搞不好的话，谁吃谁还不一定呢。



REVIEW FROM



本游戏的创意是很有特色的。在西方发达国家，打猎已经逐渐成为各个阶层休闲消遣的方式之一。这种娱乐活动不但表现了人类征服自然的勇气，而且真实再现了狩猎环境的艰苦和残酷。当你费尽周折，凭借自己的力量打死一只猛兽的时候，那种成就感与某些游戏里连砍带射秒掉数以N计（N>10）的敌人时的感觉是完全不一样的。通过这个游戏，你可以体会到人类是真正"大自然的主人"。

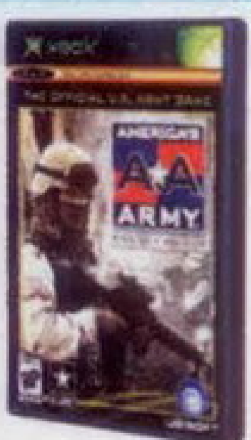


有的玩家认为，这个游戏让人不满意的地方在于题材和立意部分。这里的"猎杀"并不是为了谋生而进行的不得已的手段，而是一些人在衣食无忧的情况下赶着要和比自己强大的野兽一决高低，以证明自己是地球上最伟大的物种。人类没有尖牙利爪，没有速度，没有力量，只靠着火药武器去猎杀那些手无寸铁的动物，难道这是人道主义的表现吗？这个游戏和杀人放火的暴力游戏没有区别。（猎人：它们手无寸铁？可它们身上就长着武器……）

逼真的猎杀场面

在玩家们在丛林中寻找猎物时，野兽突然出现在眼前那一瞬间的冲击感是巨大的。一只巨硕无比的棕熊或者目光炯炯的恶狼朝你扑过来，如果不立刻还击，结果就是你变成它们的猎物。所以在游戏里，谁打谁的主意还不一定呢。在游戏中，动物的声音从远处就可以听到，然后随着它们和你距离的缩短逐渐变得清晰，这样的游戏很有临场感。





美国陆军 士兵的崛起

XBOX	游戏原名：America's Army:Rise of a Soldier			
	UBI SOFT	39.82美元	2005.11.20	
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1人	——

[由官方认可的军事模拟游戏]

由UBI开发，美国军队认可的军事模拟射击游戏。实际上，本作的内容远远超过了FPS这个范畴。从一开始的训练任务起，玩家就会学到一些正规的军队战术，如360度监视自己四周的情况以确保安全，还有和其他小队队员的合作等等。四人一组的小队在执行任务时各自照顾到一方，实现了360度全方位作战。如果没有这些战术指导而要硬往前冲的话，必然只有死路一条。如此逼真的战斗方式使本作不负"官方军队游戏"这个称号。

在游戏的35个单机任务里，你需要掌握各种本领，如充当狙击手、掩护者、队长、投弹手等角色。这就要求你必须拥有过硬的技术水平。另外本作也支持网络对战，这样一来该游戏的乐趣性比单机要高出很多。



←从直升飞机降下作战。

←游戏故事发生在第三世界国家。



在复杂多变的战场上 行动即将展开

本作一经推出便受到许多FPS爱好者的关注，很多人认为《美国陆军》应该能够成为超越《海豹突击队》的优秀作品。而"士兵的崛起"这个副标题则暗示着单兵作为军事力量的基本单位在现代战争中起到的作用。有经验的军事爱好者说班长是军队之神，此言不虚。

REVIEW FROM



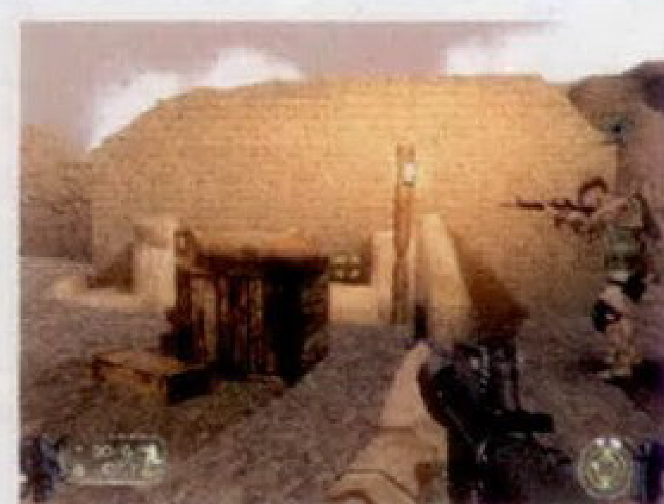
本游戏是严格按照真正军队作战的实际情况制作的，因此把它作为一本军事教材是很不错的主意。当你掌握了军队作战（尤其是现代战争）的许多常识之后，你将会觉得做个士兵是一件非常不容易的事情。在现代化高科技作战的今天，如果没有正确的指导思想和适当的战术运用，那你被敌人秒掉的几率可以说增大了很多。毕竟很多情况下是我在明敌在暗的场合。



想通过一个游戏就学到战场上的全部知识，游戏制作人和玩家们恐怕都未够班啊。现代战争中真正的战场是什么样的？看看《黑鹰坠落》就明白了。这也是为什么美国每次打仗的时候都尽量依靠空中打击来削弱敌人，不到最后不会派遣地面部队的。而且这些年来的经验证明，一旦派去地面部队，就有可能遭遇大量的伤亡……其实老美最不适应的就是游击战了，做游戏的时候也应该总结了许多以前失败的经验吧。

又见反恐军事作品

因为欧美玩家比较喜欢FPS，所以这一类型题材的作品一直就没少过。前两月出的《海报突击队3》已经体现出很高的素质了。而喜欢美国陆军的人似乎不满被海军的弟兄们抢了风头，于是这款游戏就诞生了。自从《半条命》风行世界以来，反恐类题材一直备受关注。说实话，虽然拿枪爆人脑袋的游戏让人很有快感，但是还是别在生活中模仿。（话又说回来，以现在的国情，拿什么模仿啊？）





50分 防弹衣

PS2	游戏原名：50 Cent Bulletproof			
	Genuine Games	49.82美元	2005.11.17	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	143K



[改编自真人真事和同名电影]

“50 Cent”是美国黑人RAP歌星科蒂斯·杰克逊的艺名，此人1976年出生于纽约的皇后街区。和众多出生在贫民窟的黑人小孩一样，50 Cent打从童年起便与各种犯罪打交道。他在年轻时曾在街头贩卖可卡因，对这种混沌的生活倍感压抑。这时他发现了一种逃避这种状态的方式——说唱。50 Cent在一些街头聚会中小露才华并且小赚了一把。1997年，在儿子马奎斯诞生后，50 Cent开始将说唱当成自己的事业，认真对待。但他在成名之后因为唱歌得罪人而在2000年被人枪击，身中9弹大难不死，从此便防弹衣不离身，继续他的创作演唱生涯。而本游戏正是以他的一些见闻编写的虚构(?)故事。在游戏中，50 Cent和他的两名同伴发现了纽约地下世界的毒品交易黑幕，结果自己也卷入其中。玩家需要扮演50 Cent去揭穿毒品交易的黑幕，充当一把复仇者的角色。



↑本作里的枪类武器十分丰富。


↑主角是黑人混混出身，敌人却是白人种族主义者。难道这个人的原型是当初枪击科蒂斯·杰克逊的家伙？

孰正孰邪？无人可知



↑本作的一大特色就是枪战多、暴力特写多，让人感觉到暴力的压迫。

浪迹纽约的街头 迷茫的都市边缘人

REVIEW FROM



本作以50Cent个人的真实遭遇和见闻为蓝本，向玩家们展示了美国社会最底层贫穷黑人的生活。和“犯罪生涯”里描述的单薄的打架故事相比，《50分》里残酷的黑社会斗争显得更加“专业”一些。虽然游戏仍然是以射击为主，但是动作要素显得更加突出一些。在近身之后发动的暗杀技可以一刀捅死敌人，这种现实给玩家带来的冲击使大家在游戏之余进一步认识到了真实世界的残酷。生命在有的时候确实很脆弱。



这部游戏一开始的定位就在17岁以上，这一点很好理解。游戏的主人公本人在现实中就是个在黑社会与贫民窟的夹缝中成长的都市边缘人，以他年轻时候贩毒的数量，搁在中国足够枪毙100回的了。当然了，我们也不能因为主角的一些个人问题就全盘否定，评论游戏时还是得看游戏的内容。但是游戏中充斥的血腥和杀戮与其他游戏区别也并不大，玩起来的话感觉就像GTA+Beat Down的感觉，尤其是杀了敌人还从他们的尸体上偷窃钱财的时候。

慢镜头的运用充满影视效果



本作的同名电影最近在美国也在热映。实际上，本游戏也是为了配合电影的票房宣传才推出的。在游戏里，当主人公用近距离必杀技或者远距离瞄准将敌人一击杀死时，画面会像《脱狱潜龙》一样地变慢。这种慢镜头最近在许多游戏里都出现过，所以不应该算什么太新鲜的东西，但是在杀人的瞬间配合的音效里那种呼啸的风声给人印象很深刻。



勇者斗恶龙VIII 被诅咒的国王之旅

PS2	游戏原名：Dragon Quest VIII The Jurney of the Cursed King			
	Square Enix	47.99美元	2005.11.15	
角色扮演	DVD-ROM	美版	1人	83K



[美国玩家初识DragonQuest!]

勇者斗恶龙发展了那么多年，这回SQUARE-ENIX终于算是正式地把Dragon Quest这块招牌带到北美大陆上来了。（以前勇者系列的美版叫“Dragon Warriors”，而且在美国人气很不高）这次发行的DQ8美版除了界面文字为英文，副标题里被诅咒的对象从公主变成了国王之外（实际上公主和国王是同时被诅咒的嘛），其他方面和日版没有什么差别。依然是LEVEL-5的制作，依然是鸟山明的画风和卡通渲染的3D风格。欧美玩家也终于有机会接触这部优秀游戏了。英文版的DQ会有什么不同呢？

勇者斗恶龙？神龙的探险！

→大家熟悉的游戏人物，这回却改说英语了。



美版的装备界面追加了人物头像，更适合欧美玩家。

决不畏惧邪恶

←本作的战斗画面则和日版没什么大的区别。



→这么久不见，胖子央卡斯还是那么有趣啊。



壮绝的冒险 已经再次展开

REVIEW FROM



首先来说，DQ就是DQ，作为一部广受好评的游戏，向欧美推广应该是大势所趋的。而国内一些喜欢RPG，懂英文但是日文苦手的玩家们这次可真有福了。假如你的英文水平有够好，在看懂DQ8里的剧情之后，一定会深切地明白为什么DQ这个系列是那么受欢迎的了。希望SQUARE-ENIX能够再接再厉，在RPG方面取得更优异的成绩。另外LEVEL-5以前在海外的表现就比较不错。所以要西洋人接受本作并非什么太难的事情。



国内许多玩家不懂英文，玩日版好歹还能看懂几个字，美版可是什么都看不明白了……（高手曰：那是因为你比较菜嘛……）另外一个比较严重的问题是欧美玩家会不会认可这样的角色扮演游戏。DQ8做到现在那么受美国人关注是因为LEVEL-5的作品在海外比较受欢迎的原因。以后的DQ是不是仍然由LEVEL-5来制作，制作出来还有没有原先DQ的神髓，都是不好说的事情。毕竟美国人不好接受纯日式RPG的风格，这个问题很现实。

熟悉的鸟山明式游戏画面



说起来，美版的DQ除了文字和声音变成了英文之外，其他的东西基本上都没怎么太变。为什么这次SQUARE-ENIX能够这么放心地把DQ引进到美国，鸟山明大师的作用是不可估量的。以前鸟山明只能担任勇者系列的插画，而游戏中的形象很难把这位大师的神采表现出来。何况那时候《龙珠》在欧美尚未出名，可是现在情况就不一样了。DQ在欧美必定会赢得人气，这一点是无庸置疑的。但是至于以后它能不能像《最终幻想》一样在海外走红，就是未知数了。

ポケモン不思議のダンジョン 赤の救助隊

本款游戏同时登陆NDS和GBA，对应两款主机各有特色，名称也符合任天堂的制作传统。游戏结合了口袋妖怪系列和迷宫系列的精华，相信这是一部FANS们绝对不会放过的作品。 □文/雪飞

GBA	游戏原名：ポケモン不思议のダンジョン 赤の救急队			
	任天堂	4800日元	2005.11.17	
角色扮演	卡带	日版	1人	256MB

分支任务指南



（本作的操作系统相当简单，因此不在此赘述，而本作中的分支任务却值得一讲）

1、首先到城市右边邮局边上的公告板，对公告板按下A键会出现分支任务。

2、选择后会出现任务的名称、地点以及任务的等级，任务共分为A、B、C、D、E、F六个等级，最初只能选择最低等级的F级任务，随着剧情的进行，任务的等级会逐渐提升。

3、选择了希望接受的任务后按A键确定，最多可以接受8个任务。但任务接受以后再当前菜单中不能取消。

4、接受任务后需要退出当前菜单，然后按下B键，进入编程菜单。

5、选择一个任务后按下A键，会出现三个选项：1、选择；2、放弃；3、任务说明。

“这里是哪？睡梦中么？感觉很好，可以听到不知从哪里传来的声音，是谁？”

“喂，起来，起来啊！”

主人公**ユキトビ**（自定义名称）醒来后发现自己来到了一个完全陌生的世界，唤醒自己的却是身边的皮卡秋（最初可以从8位同伴中选择其一），自己也化身成为小水怪（按回答问题而生成的主人公）。还没有来得及搞清楚眼前发生的一切，一只“巴大蝴”突然杀到并且请求大家拯救身陷迷宫的“绿毛虫”，虽然大家都有点害怕，但是正义之心还是战胜了恐惧，二人一起冲向迷宫……

迷宫1 ちいさな もり

进入迷宫后，会随层数的增加而逐渐提示操作系统。第一层会出现一些低等敌人，只要连续按A键攻击便可轻松胜利，何况还有皮卡秋在身后支援。第二层可以按B键进入菜单，可以做道具、特技的调整。第三层可以同时按下A、B键自动恢复体力，到达第四层后救出绿毛虫并得到物品。随后跟随皮卡秋来到了自己的新家，并给自己的队伍起了一个响亮的新名字。

次日醒来后，可怜的主人公苦思冥想，还是不知道为什么自己会变成了口袋妖怪，从人类变成口袋妖怪这一事实确实让人难以理解，更让主人公的身体感到不适，刚一起床就觉得自己混身无力，没别的办法只能继续倒下大睡一番。走出门口发现可爱的皮卡秋竟然在大门口睡得很香，这一场景真是让人感动，搭档竟然甘心情愿地自己露宿街头，而让陌生的主人公有个温暖的家！见到主人公后才起来，两人交谈一番之后，皮卡秋忽然想起应该查看一下信箱，可惜并没有发现救援邀请。不过“鹈鹕鸟邮递员”适时降临，送来了申请救助的信笺，二人自是毫不犹豫立刻出发。



来到洞口遇到了要求救助的小磁怪，原来他们的好朋友小磁怪被困到了洞中。

迷宫2 でんじはの どうくつ

这里的怪物仅仅使用普通攻击是远远不够的，需要使用特技来战胜敌人，注意每样特技都有使用次数限制。有些敌人在损失体力后会立刻逃跑，并且引来更多的敌人，战斗时尽量利用地形的优势，千万不要被敌人包围，可以站在狭窄的道路上逐一消灭蜂拥而至的敌人。战斗时候还要切记随时注意主人公的肚皮，千万不要饿坏了，可以使用路上拣到的苹果充饥。迷宫后期会出现电气系和格斗系的敌人，比较麻烦，尤其是可以麻痹的顽皮弹。到达迷宫最深处后救出了可怜的小磁怪，带到地面后它竟然又分裂成了两个，在送给了主人公礼物报答救命之恩后，开开心心地一起回家了。



回到家里后主人公又做了怪梦，在梦里隐约想到什么但始终没有想起来，醒来后虽然想不起梦里的内容，但是仍然很快就恢复了精神，并决心今天要更努力地帮助大家，于是立刻去查看信箱有没有人需要救援。可惜的是信箱里面空空如野，没有任何信件，不过可爱的同伴及时出现，带领主人公一起在城镇中观光。在这个世界中很多的救助信件是由大嘴鹈鹕邮递，但在联络所门口的联络板上也会有很多委托，只要有人在这里留言，就可以接受委托完成任务。一路上，搭档为主人公介绍了商店、银行、合成屋、寄存屋等四大建筑的位置和用途，最后到达了联络所在门前的联络板上面果然有不少委托，反正现在也没别的事情可做，而且完成委托后还能得到丰厚的报酬，这样的一举两得的好事自然是不能错过，因此当然是一气接受全部委托来帮助大家。需要注意的是接受了委托后还要在菜单中选择**じつこう**才能在迷宫中找到委托人完成任务，如果忘记在出发前选择，只能是白跑一趟。从自己家一直向下前进，便能走出城市。在有任务需要完成的迷宫前，标有红心标志。需要搭救的NPC脚下会有黄色标志，只要按A键与其对话即可完成任务。完成了委托后，主人公和伙伴都非常疲劳，回家后主人公倒下就睡，可惜奇怪的梦再度袭来，主人公再次进入了怪异的梦境。



清晨主人公还在半梦半醒之时，便被一阵震动惊醒，不容得主人公弄清楚发生了什么大事，一只三地鼠突然钻出地面，一见面就大声训斥主人公还不去救人，然后便神秘消失，真是个怪人来得突然，走得更突然！这一下真是搞得主人公不知所措，满头雾水的主人公只得带着满腹的疑惑立刻走出屋子。在门口迎接主人公的还是搭档那不变的笑颜，见到搭档后还没来得及寒暄，更不等主人公询问刚才发生的事，三地鼠老人家又从两人中间钻出，这次更是恶狠狠地大声指责二人还在磨蹭，但好在发怒的同时说出了需要救人的地址**ハガネやま**。虽然态度恶劣，但人命关天，没办法还是立刻出发吧。（真是没天理，头一次碰到这么求人的，就差用暴力强迫可怜的主人公了！）



在游戏的迷宫中，玩家可以收集到很多果实，这些果实除了可以用来填饱肚皮外，还可以提升人物的能力，不过千万不要把这些宝贵的果实给主人公吃，因为主人公可以自己控制，能力较强；还是用来提高不能控制的搭档的能力为好！

迷宫3 ハガネやま

来到目的地后，三地鼠再次出现，又让主人公吃了一惊。九层的迷宫中敌人能力不弱，而且经常是扎堆出现，还是大意不得，注意利用好地形优势。到达迷宫的最深处时，本作的第一个BOSS盔甲鸟出现，它的防御力相对较高，最好使用特技攻击。如果在进入迷宫前已经进行了特技连携，那战斗会变得很轻松，不过需要注意在迷宫中前进时尽量节约特技的使用，以免面对BOSS时无招可用。

将盔甲鸟打得落荒而逃，但可怜的三地鼠被困在了对面的悬崖上，如何搭救它成了新的问题。常言道："善有善报、恶有恶报、不是不报、时候未到"，在游戏中也不例外——曾经被主人公搭救的小磁怪及时出现，利用他们的悬浮能力顺利将小三地鼠解救成功。一行人走出迷宫后，神龙见首不见尾的雇主三地鼠再次现身，这次它的态度还算不错，除了向大家表示感激之外还留下了现金和礼物。小磁怪也被主人公们善良的心所感动，提出了加入救助队的请求，这样的好事当然是求之不得。可是他的房间又成了问题，不过这个问题应该不难解决，城市中哪里没有个宿屋啊……





躺下不久后，主人公又做了和以前相同的怪梦，不过这次稍有不同的是在梦中依稀出现了一个女性的身影，仿佛在寻找着主人公，这一切到底是为什么呢？就这样主人公在疑惑中迎来了阳光明媚的新一天。这么好的早晨老搭档也起得很早，带领主人公一起来到宿屋寻找房间。大方的老板胖可丁一下子为主人公免费提供了好几个房间，自然包括小磁怪居住的电气馆，美中不足的则是以后要收费，不过人是不能贪得无厌的，向老板表示感谢之后，主人公继续向左来到中心广场。在这里又遇到了不平之事：木天狗正在欺负毽子草，"正义的化身"自然不能坐视不理。此时号称实力最强、城市守护神的胡地、喷火龙、巨甲三人救助队出场，外强中干的木天狗自然是先走为上。在众人的歌颂赞扬中，三人缓缓离开，不过在临走之前，胡地似乎感觉出了什么，并且回头凝视了主人公一眼后说了一句"算了"，它的超



能力让它感到了什么？对主人公有什么企图？而在城市另一侧的耿鬼却正在注视着眼前发生的这一切。

醒来后第一件事还是检查信箱，发现并没有什么重要的信件，还是先去看看联络板接受些新任务吧，完成这些任务并不需要耗费太多的时间和精力。随着任务的完成，主人公的救助队的信誉值也会逐渐增加，当上升到30后的第二天麻烦便找上门来。原来是耿鬼、瑜珈王和阿柏蛇组成的另一支救助队，而他们到此的目的竟然是抢生意，真是"人怕出名猪怕壮！"，仗着自己的人数优势私自打开了主人公的信箱将里面的信件一抢而空，随后迅速逃离作案现场。遭到如此沉重的打击，连同伴都忍不住要痛哭一场，不过幸亏救助队伍的信誉良好，大嘴鹈鹕又送来了新的求助信。面对需要帮助的人，报仇的事情还是放在以后再说吧。接下来需要继续完成任务，当队伍的信誉达到35以后，当日被搭救的绿毛虫又来到了救助站。原来这次需要搭救的是铁甲蛹，好可怜的一家人，难道他们上辈子做错了什么？真是冤家路窄：可恶的耿鬼队又来捣乱，竟然抢先一步进入森林，这次可不能再让他们来搞破坏，主人公一行自然是立刻追入森林。

迷宫4 あやしい　もり

整个迷宫共有13层，敌人能力比以前又有提高，路上请尽量节约回复体力的道具，因为走到最底层还会打一场BOSS战斗，对手是可恶的耿鬼三人队，虽然可以正好报仇雪恨，但是他们的实力还是不容小瞧。耿鬼的特技极其烦人，催眠和诅咒都会使主人公身陷险境，试想下主人公在敌人的攻击中还闷头大睡是何等可怜，实在是鄙视这种让对手睡死在战场的卑劣行径。因此最好一在战斗一开始就迅速消灭耿鬼，还要多注意搭档，千万别让它以一敌三，同时及时使用药品回复体力。



击败了耿鬼队后，铁甲蛹哭泣着走出森林，不过危险已经过去了，接下来只要跟随着主人公便可以回到绿毛虫的身边。在这个世界的生活也是很繁忙的，任务几乎是一件接一件，主人公几乎得不到休息，不过为了大家，就算再苦再累也值得。第二天主人公又得到了新的任务：上次欺负毽子草的木天狗出于报复心理，竟然将毽子草抓走。助人为乐的主人公自是不会袖手旁观，和同伴一起来到了新的迷宫**ちんもくのたに**。

迷宫5 ちんもくの　たに

整个迷宫共计10层，注意地图上出现的某些有属性道路，对应主人公属性的可以通过，但会同伴们传送到其他地方各自为战，如果能力不够又不想让同伴阵亡的话尽量快速通过每层迷宫。进到最底层后发现可恶的木天狗，同时天空中闪电鸟出现，不过它并不是与主人公为敌，而是将木天狗抓走。看来神鸟也讨厌这些欺负弱小的家伙，不知道是把它抓到哪里去惩罚了。





完成任务后，久违的"城市守护神"胡地队也赶来问候，原来他们是为了木天狗而来，虽然木天狗品行不端，但毕竟是城市的居民之一，所犯的错误也并非不可饶恕，更不能就这样被神鸟抓走。并且告知主人公神鸟目前在**ライメイのやま**，主人公一行自然是不能错过再次拜访神鸟的机会，顺便营救出遭受惩罚的木天狗。



迷宫6 ライメイの　やま

迷宫分为两部分，第一部分11层，第二部分3层，在两部分之间有一个袋龙雕像，可以用来存档。到达底层后却发现谁都不在，搭档上前调查后闪电鸟从空而至，一场战斗无法避免。闪电鸟会飞行系和电气系的招数，注意随时回复体力。更关键的是刚开始战斗时搭档就站在闪电鸟身旁，请尽快吸引敌人的火力，免得搭档阵亡。

闪电鸟虽然贵为神鸟，但是最终依然被主人公击倒在地，而主人公和搭档并没有乘胜追击，只是在一旁凝视着神鸟。随后赶来的胡地队也被眼前的景象震惊。但闪电鸟毕竟是神鸟，稍微休息一下后又立刻振作了起来，胡地队队员立刻挺身而出挡在疲惫的主人公面前保护。好在闪电鸟知道了众人的目的只是解救木天狗，挥舞着双翼冲上了云霄。木天狗救助成功！大家围在一起好好地聊了一下，主人公正好询问一下有没有什么线索，调查一下自己为什么会来到这个世界。胡地建议主角去找占卜师天然鸟咨询一下，这个世界中流行的是有疑问找天然鸟，因为它有预知能力，没准可以得到有用的线索，并告诉主人公天然鸟目前住在**おおいなるきょうこく**。望着主人公远去的背影，胡地意味深长地说："目前明白的事情只有一件，但是为了他们现在还是不要说为好。"，他到底知道些什么到底想要说些什么呢？

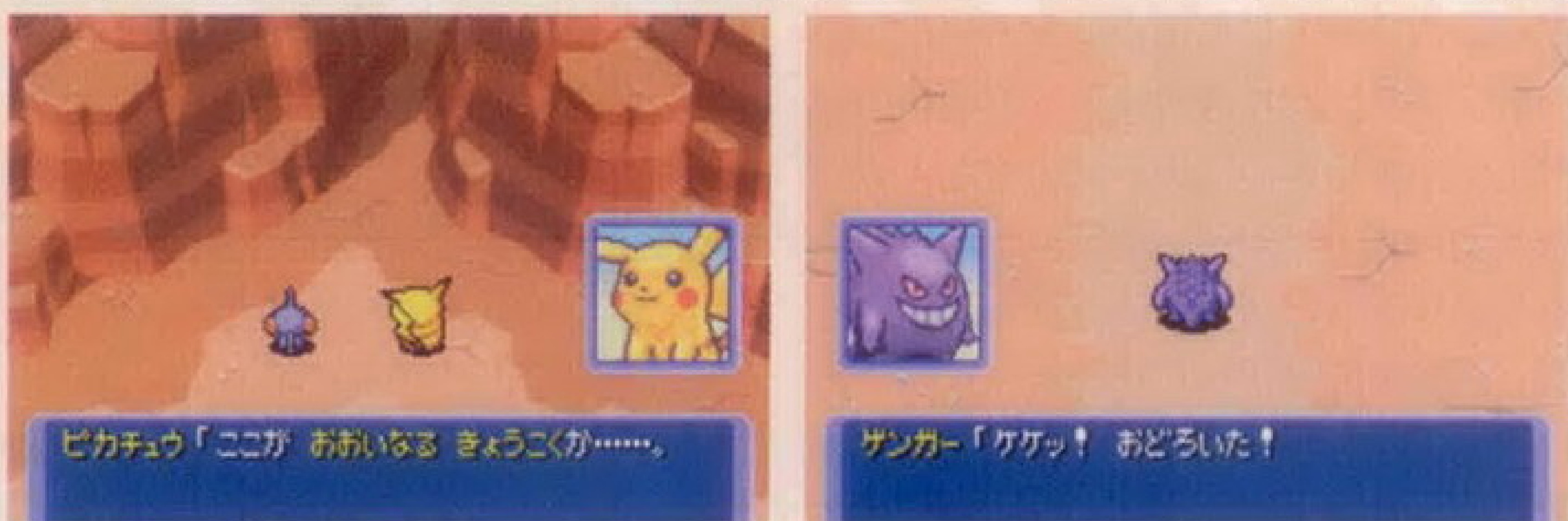


在迷宫行走中会遇到很多曲折的弯路，而敌人却经常出现在这些弯路的出口处，并且不是正对着玩家，而是在斜着的位置向玩家挑衅，这时玩家最好是让多走一步，在它的正面发起进攻。因为有些特技只能攻击正面的敌人。

迷宫7 おおいなる　きょうこく

整个迷宫共计13层，敌人势力不弱，但好在没有BOSS战，所以可以放心地使用药品回复体力。

到达顶层后，发现天然鸟正在远望夕阳思考着什么，任凭搭档如何叫喊就是一动不动毫无反应。两人迷惑之际，天然鸟忽然又叫又笑，不但认出了主人公是人类，并且告诉主人公：这个世界发生了重大的变化，世界的平衡被异世界的居民破坏了，而主人公会变成口袋妖怪也正因为这个原因。而现在天然鸟



最担心的就是被破坏的平衡不能恢复原状，整个世界会发生巨变……而此时躲在远处的耿鬼却偷听着这一切，并且吐出舌头狞笑着悄悄走远。

虽然世界现在的状态很危险，但是还是要先休息才能更好的工作，度过无梦的夜晚，迎接主人公的新的清晨。搭档也为昨天发生的事情担心，并且和主人公交谈商量对策，这时大嘴鹈鹕飘然而至。可惜这次并没留下任何信件，只是冷冰冰地瞥了主人公和搭档一眼，然后就扬长而去，难道它知道了什么？没有办法只得再去联络所碰碰运气，可是走到市中央广场时发现



荷叶童、布鲁和喇叭芽正在交谈着，原来他们正在谈论着一个九尾的传说，不过走上前询问细节却得不到回答，只得再去城市上方找地震鲇鱼。鲇鱼老大爷果真是无所不晓，原来这是一个很久以前的传说，而传说中的人物超能女皇却勾起了主角奇妙的感觉。虽然离开时搭档有些沮丧，但走到家门口时还是恢复了精神，并表示坚信主人公，因为他们是朋友……奇怪的梦再次出现，而梦中的人竟然开口说话："我是……我是超能女皇，我是你的。"随后便消失得无影无踪，主人公也混混睡去。清晨起来后，这到底说明了什么？与之前听到的传说间有什么关系呢？等一系列问题一直在困扰着主人公，还好想到了万事通的鲇鱼老大爷，于是立刻出发再度去拜访他老人家。一进入闹事区就发现了怪事，所有的店铺里都空无一人，原本繁华热闹的市区竟然寂静得另人害怕。走到中央广场后发现大家都在，都在听耿鬼的讲演。原来它正在挑拨离间，说主人公是在破坏世界平衡的元凶。而糊涂的市民竟然听信了妖言，对善良的主角群起而攻之，要把一心为人的主人公从城市中赶出去。好在搭档非但没有离弃主人公，还拉起主人公拔腿就跑，而没人发现远处的耿鬼正在狞笑着。

逃回暂住地后，搭档询问主人公这一切是不是真的，没等主人公解释"城市的守护神"胡地队也随后赶来。胡地、巨甲和喷火龙的势力确实让人望而生畏，不过好在动手前的一瞬，胡地改变了主意。因为他也曾经亲眼见到主人公为了救助与自己毫不相干的市民，也觉得主人公不应该是一切的元凶。但最后还是说了一句"下次见面的地方就是战场"。然而天无绝人之路，曾经获救的绿毛虫虽然行动缓慢，但依然爬了过来，并表示自己坚信主人公，坚信主人公是被冤枉的。



不过想证明自己的清白还是需要用证据说话，为了查清事实真相，只能依靠自己的双手。就这样度过了混乱、委屈的一天，睡醒后先整理好身上的装备再与搭档对话选择**バツチリ**，出发之前，曾经被救助的朋友们全赶来送行，果然是善有善报啊，朋友们是永远不会忘记你为他们做出的努力，尽管主人公背负着毁灭世界的恶名，但是绿毛虫、铁甲蛹、毽子草，还有地鼠仍然坚信主人公的清白，在其他人不理解的目光中全部赶来为主人公加油鼓气，连从来沉默是金的大嘴鹈鹕也送来了新的信件。最让人感动的是，这封信的主人正是大嘴鹈鹕自己，由于它几乎每天都送来求救信件，虽然从来不跟主人公交谈，但把主人公为大家所做的一切全部默默地看在眼里，铭记在心里，因此在这关键时刻更能理解主人公，也更相信主人公，所以干冒天下之大不韪，亲自赶来送信。有了这么多朋友的安慰与支持，主人公更是信心百倍，立刻出发追寻事情的真相！

追寻真相的旅途是漫长而危险的，主人公一路上看到了大地的裂缝、喷发的火山等世界奇观后，终于到达了新的迷宫**ぐんじょうの　どうくつ**。

迷宫8 ぐんじょうの　どうくつ

14层的迷宫，敌人的数量较少但是能力不弱，尽量不要和同伴分开行动，最后没有BOSS，在穿出迷宫剧情后，有存盘点可以利用。

费劲九牛二虎之力主人公和搭档终于顺利穿越这多达14层的大迷宫，可是身后却出现了追兵，无奈只得继续快速前进。然而前方却是火热的岩浆挡住了去路，虽然主人公非常害怕，但是在搭档的鼓励下，还是成功地战胜了天堑。到达了下一个迷宫入口后又出现了新的问题，因为有两个迷宫可以选择进入，其实是为了考验主人公的记忆力，不过万一选错了也可以在通过后返回洞口处，可以用来锻炼一下队伍的等级。正确的选择是**ほのおの　やま**，锻炼用迷宫**いわの　よこあな**，共4层。

迷宫9 ほのおの　やま

这个迷宫也是双层结构，第一部分13层，后一部分3层，共计16层，两部分之间还有存盘点可以利用。在地图上还有很多岩浆挡路，如果选择的是火系主角可以抄一些近路。到达最地层后迎接主人公的是火焰鸟，它的攻击方式是飞行和火，相当棘手的一个敌人，需要小心应对。

虽然这里是火山，但是周围的景象实在是与众不同，也许这也是遭受到影响的缘故吧。失败的火焰鸟认可了主人公的实力，并且告诉主人公这个世界的平衡并不是仅仅依靠它的力量便可以调整，必须再去冰山上寻找急冻鸟，随后便消失在滚滚的



浓烟中。虽然这里的景色难得一见，但是身负重任的主人公却无心欣赏，必须和搭档一起抓紧时间向下一个目的地前进。

冰山中白雪皑皑的美丽景色与火山中烈火燃烧的壮丽景色成为了鲜明的对比，可怜的搭档被冻得半死，但这并不能阻挡两人拯救世界的脚步。前进途中突然出现了传说中的灾兽，传说中它是灾难的使者，只要看到它的身影，在周围的地区一定会出现灾难。可是它只是凝望着主人公，在两人惊奇之时一言不发的走了，也许他想传递给主人公什么重要信息吧。忽然下起了大雪，洁白的雪花在空中飞舞，为大地上的松树披上了银装，眼前的世界虽然美丽但却让人感到孤寂，而现在也不是感慨人生的时候，还是继续前进吧。

迷宫10 じゆひょうの　もり

在袋龙雕像存盘后，与搭档对话可以选择下一个前进目的地/与前一个迷宫相同，正确的选择是第一个**じゆひょうの　もり**，如果想锻炼等级的话可选择第二个4层的小迷宫**ゆきの　よこあな**。**じゆひょうの　もり**也是双层结构，第一部分10层，第二部分5层，两部分之间有存盘点。这里的BOSS是急冻鸟。路上的杂鱼虽然能力不弱，最好不要与搭档分开行动。

寂静的雪山顶峰上空无一人，不过不用担心，急冻鸟就在空中盘旋，并且会伴随着满天飞雪很有气势地登场。它是这个世界的守护使者，守卫着这里的寂静，战斗是无可避免的。不过急冻鸟的智力水平明显要比火焰鸟低，被主人公击败后竟然还不罢手而是腾空而起准备发动新的攻击。不过灾兽及时制止了它的攻击，原来灾兽已经预感到了灾难，为了拯救世界特意来帮助主人公一行。最终这次战斗以和平的方式收场，急冻鸟了解了主人公的目的回到了自己的天空，更让人振奋的是灾兽也加入了队伍，成为新的同伴。



风更急了，雪更大了，不过这点小困难是难不倒主人公的，更何况现在已经壮大成为了三人救助队。风起雪飘中队伍迷失了方向，此时梦境中的神秘的超能女皇出现，主人公立刻上前询问，但两名同伴却用怪异的眼神望着主角，因为它们什么也没有看到。超能女皇为主角指点出了行进方向。

在有些迷宫中会出现聚集了大量怪物的房间，一旦被怪物包围则很难逃出升天，因此在进入陌生房间时，千万不要高速移动，而是只迈一步确认没有危险后迅速通过。

迷宫11 じゆひょうの　もり

进入前可以在雕像前整理装备和存档，还是两个选择，另一个是4层的**ゆきのよこあな**。这个迷宫与前几个迷宫类似，第一部分14层，存盘点后是第二部分5层。到达洞穴深处后发现前方已经没有去路了，难道是被超能女皇晃点了么？这时忽然背后有人在叫主人公的名字，回身一看原来是胡地队杀到。上次他们走时曾经说过："下次见面的地方就是战场！"看来这场恶斗是不能避免了。虽然现在队伍中多了新成员灾兽，但能是胡地队的对手么？双方剑拔弩张，就要动手之时忽然听到了一声大喉"等一下！"。九尾！神秘的九尾！追寻已久的九尾终于现身！在场的人顿时全部停止了动作，安静地听着九尾的指示。原来主人公是超能女皇从别的世界召唤来的，目的是为了拯救这个世界。这下主人公终于洗刷掉了自己的冤屈，地位从可恶的通缉犯一下转变为拯救世界英雄。搭档开心得热泪盈眶，可惜没等大家庆祝，九尾又说出了一个可怕的事实：世界的平衡正在被破坏着，居民的生活被威胁着，如果想恢复世界的平衡，必须要有人挺身而出拯救世界，不过这个任务我们主人公当然是当仁不让了。忽然洞内发生了震动，因为苏醒的古拉顿被激怒了，平息它的怒火成为新的任务。在九尾指明了下一个目的地后，大家纷纷从这即将崩溃的岩洞中逃离。



回到城市中心的舞台，耿鬼，阿柏蛇仍然在花言巧语地挑拨着居民和主角的关系，可居民们渐渐开始对他所说的产生了怀疑甚至愤怒，毕竟主角也救助过大家啊！就在这时，匆匆跑来的瑜珈王带来了主角成功返回的消息！听到这个消息的耿鬼不禁也大吃一惊：主角怎么可能活着回来！大家热烈欢迎英雄归来的时候，无奈之下耿鬼也只好假惺惺地装出一副误会好人的样子。随后搭档为大家解释了从九尾那里听说到的一切，可是阴险的耿鬼却反咬一口让主角拿出证据来证明自己的清白！然而九尾什么都没留下，这让主角怎么拿出证据呢？耿鬼这一小撮立刻又开始得意的狞笑，但人群中这次却没有任何动静，并没有任何人响应它的号召。绿毛虫挺身而出说："我相信他们的话！"紧接着被主角救过的木天狗也说："我……我也相信……""已经够了，我们都信任他！""是啊是啊，是主角救助了大家！"大家一句句信任的话让主角和搭档热泪盈眶，眼看再也装不下去的耿鬼终于没办法了。大嘴鹈鹕邮递员也飞来了，在空中一边盘旋，一边撒下了一摞传单，什么消息？荷叶童从地上拣起一张传单，上面醒目的写着：《精灵新闻》——英雄胜利归来！主角和FLB见到了传说中的九尾！现在证明耿鬼等人对主角的言论纯属诬陷。在众人愤怒的目光下耿鬼和他的帮凶只得灰溜溜地走掉，而愤怒的居民一边叫着打一边追了上去！终于主角用自己的生命和真诚重新赢得了异世界居民的尊重和欢迎。



终于回到了自己温暖的小家，先躺下好好睡上一觉吧。清晨大嘴鹈鹕又带来了新的信件，不过它依然是一言不发，不过主人公已经知道它也是自己最好的朋友。目前没有什么求救信，可以去先接受一些委托。任务的难度加大了不少，完成任务时需要格外小心。完成几个任务后，信誉度提高到一定程度，怪梦再次出现。这次在梦中主人公可以和超能女皇直接交流。两人在梦中交谈得很开心愉快，主人公收益非浅。可惜在两人谈兴正浓之时，又发生了奇怪的地震，梦里的超能女皇只留下一句话便消失了踪迹。被惊醒的主人公只得起床出发，和搭档一起完成新的任务。新的一天就有新的气象，刚一出门生意就来了：果然翁和快乐兽赶来求救，原来他们的家园被猴怪强占，失去落脚之地的他们只得在联络板上发出了委托。主人公自然会出手相助，按工作程序先去联络板接受任务，然后再返回与快乐兽对话，便展开了新的旅程。



迷宫12 さわぎの　もり

本迷宫10层，BOSS为3只猴怪。需要注意的是第九层的毛栗子状道具不要忘了拿，更不要卖掉，因为在后面的剧情需要使用。三只猴怪真是蛮不讲理，非但不听从主人公的教导，还先动手挑起战争，没办法只能给它们点颜色看看。虽然它们人多，但是实力实在是不怎么样，是一场很轻松的战斗

完成任务后回到城市，笑咪咪的快乐兽非常高兴，并且把自己保管的特殊果实送给了主人公。然而猴怪们也出现在救助中心，难道它们还想再来打一场么？不过把得到的果实送给它们后，便会和平解决目前的问题。可是出现了新的问题：大家都没有合适的住处。不过这难不倒万能的主人公，立刻决定把救助中心扩大，和这些好伙伴们一起生活。这一提议立刻通过，搭档、绿毛虫、快乐兽还有猴怪大家一致同意，并且一起动手创造自己的美好家园。

望着改造中的救助中心，大家都干劲十足，然而三只猴怪却无精打采地坐在一旁，原来他们在集体罢工，因为他们想吃刚才的毛栗子，没别的办法，只能再去迷宫中给它们寻找。得到毛栗子后，猴怪们的工作积极性一下子被调动起来，在很短的时间内，在大家的齐心协力的努力下，终于完成了救助中心的扩建工作。





虽然大家的生活有了着落，可是日子并不平静，主人公和搭档依然马不停蹄地为市民们四处奔波，为大家排忧解困。然而这个世界并非如表面一样平静安详，在一个清晨忽然再次发生了强烈的地震。主人公立刻找到搭档准备一查究竟，这时荷叶童从远处大步赶来，并大喊着"不得了啦、不得了啦"于是二人跟随它来到了中央广场，无数的怪兽已经聚集在这里，木天狗为大家带来了噩耗：原来"城市的守护神"胡地队被古拉顿困住。主人公和搭档立刻要求去营救，不过被人阻止。由于古拉顿是地系的妖怪，水系的水箭龟自告奋勇，希望能用自己的高压水炮克制住古拉顿，随后章鱼和隆隆岩也申请加入救助行列。于是这支三人临时救助队在大家的祝福和鼓励中立刻动身出发，可是他们的实力真的能与古拉顿抗衡么……

救助胡地的任务交给了临时救助队，主人公和搭档则继续留在城市中为人民服务。此时可以接受一些高等级的任务来迅速提高信誉度，但是敌人的能力也相对提高，进入迷宫前请准备好补充体力的道具和食物，拯救世界的英雄被饿死实在是让人笑掉大牙！虽然多日来马不停蹄地奔波于各个迷宫之间，但是救助了大量的城市居民，虽然疲劳但主人公的心里却无比快乐。翌日清晨，大地再次强烈地震动，半梦半醒之间的主人公还没明白到底发生了什么事情，搭档就冲进房间，一边喊着："出事了，快去广场！"一边一把拉起主人公拔腿就走。到了广场之后。发现临时救助队的成员们已经回到了城市，可惜他们非但没有救出胡地队，反而身负重伤，说了一句"古拉顿……好强……"便昏倒在地。此时大家的情绪受到了很大的影响，大家都变得有些胆怯，耿鬼更是跳出来说了泄气话。虽然如果去救助胡地他们，在强大的古拉顿面前，主人公和搭档可能会赔上自己的性命。不过既然自己的理想就只帮助这些善良的人们，自然责无旁贷，于是主人公毅然接下了这一艰巨的任务。连昏倒在地的水箭龟、章鱼桶和隆隆岩也挣扎着爬起来为主人公表示了自己的信任，大家也恢复了信心，争先恐后地为主人公祝福，失去市场的耿鬼只得孤零零的一个人逃走。

回到救助中心后与搭档对话，选择**バッチリ**，好好休息一下吧。在梦中，超能女皇再次出现为主角指点迷津。她告诉主人公不要太担心，这个世界的问题一定可以顺利解决。可惜超能女皇的能力有限，并不能全部交代清楚便从梦境中消失，找寻正确的答案必须依靠自己的双手，而下一个目的地则是：**マクマの　ちてい**。

迷宫13 マクマの　ちてい

还是双层的大迷宫，共27层，第一部分24层，第二部分3层，中间可以存档。杂兵主要是地面系敌人，使用水系特技会使战斗相对轻松。到达第26层时，发现喷火龙和巨甲躺在地上，搭档立刻走上前去答话，还好他们只是受了重伤，目前还没有性命之忧，而胡地却仍然在和古拉顿战斗，此时是分秒必争的时刻，主人公和搭档只得暂时放下喷火龙和巨甲，抓紧时间去搭救胡地。

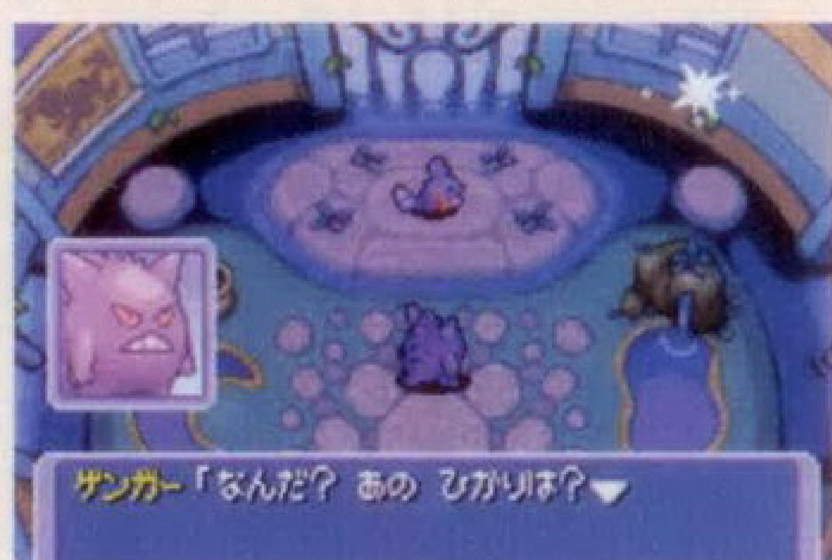
在迷宫的最深处终于找到了胡地，可是它的样子却非常奇怪，完全不像是以前的那个胡地，主人公和搭档正在诧异间，忽然大地再次震动，而胡地却在震动间随着一道强光消失了踪影。随后传说中的远古神兽古拉顿出场，除了战斗别无选择。古拉顿不愧为神兽，不但体力高达500，攻击力和防御力也相当出色，在战斗时尽量用自己的身体吸引住敌人的火力，及时注意使用药品恢复，尽量多使用些水系的招数





还是双层的大迷宫，共27层，第一部分24层，第二部分3层，中间可以存档。杂兵主要是地面系敌人，使用水系特技会使战斗相对轻松。到达第26层时，发现喷火龙和巨甲躺在地上，搭档立刻走上前去答话，还好他们只是受了重伤，目前还没有性命之忧，而胡地却仍然在和古拉顿战斗，此时是分秒必争的时刻，主人公和搭档只得暂时放下喷火龙和巨甲，抓紧时间去搭救胡地。

在迷宫的最深处终于找到了胡地，可是它的样子却非常奇怪，完全不像是以前的那个胡地，主人公和搭档正在诧异间，忽然大地再次震动，而胡地却在震动间随着一道强光消失了踪影。随后传说中的远古神兽古拉顿出场，除了战斗别无选择。古拉顿不愧为神兽，不但体力高达500，攻击力和防御力也相当出色，在战斗时尽量用自己的身体吸引住敌人的火力，及时注意使用药品恢复，尽量多使用些水系的招数吧。古拉顿倒下的同时，胡地等三人也出现在大家面前，原来熟睡中的古拉顿被吵醒后非常愤怒，用精神力量控制住了三人，但古拉顿被打倒的同时这种精神束缚也立刻随之消失，三人恢复了正常。不过不等主角和胡地三人寒暄，大地又发生了震动，大家只得迅速逃离即将坍塌的迷宫。



回到城市中央广场，大家早已经聚集在此等候着主人公，大家欢呼着迎接英雄的归来，连胡地也对主人公发出了由衷的赞赏，主人公再次用自己的行动赢得了大家的尊敬，证明了自己的实力，搭档更是感动得流下了热泪。不过一切并未结束，庆祝大会并不能如愿召开：天然鸟通过心灵感应传递来了新的信息。原来在它那里正在发生着不可思议的事情，天空中酝酿着巨大的灾难，异世界的生命天空龙正在逐渐向这个世界逼近，真正的危机即将来临。时间紧迫目前没有时间再庆祝以前的成功，主人公迅速整理完装备道具，准备出发找天然鸟问个究竟。



这次睡倒后，并没有做到往日的怪梦，而是感觉周围很压抑，超能女皇没有出现，原来耿鬼趁着黑夜潜入了救助中心对主角使用了食梦。还好超能女皇及时出现，并出手驱走了可恶的耿鬼，再次进入了主人公的梦乡。在梦中超能女皇告诉主人公："你正是为了拯救这个世界的口袋妖怪们才来到这个世界的，



迷宫14 てんくうの　とう

又是双层迷宫，一共有35层，两部分之间有存盘点。迷宫中的怪物极其变态，全部是最终进化形态，尤其是第二部分的迷宫，事先请准备好药品并做好思想准备，之前最好抽出时间好好锻炼一下，绝对值得。在云峰上等待玩家的是BOSS天空龙，它的能力更不是盖的，级别和熟练使用特技连携仍然是取胜的关键。



到达顶峰后发现空无一人，难道已经来晚了么，突然天空中传来一声怒吼："你们是谁！"巨响之后天空龙降临。尽管它可以制止住即将发生的灾难，可惜要求它的帮助必须先用自己的实力来战胜它，得到它的认可。战胜天空龙之后，云端居然发生了强烈的震动--难道这里也要崩溃了？原来是从天而降的陨石造成的灾难，在陨石的强烈攻击下这个世界面临着被毁灭的危险！此刻没有时间迟疑。天空龙立刻释放出自己的全部能量，向着天空放出了究级的破坏光束。破坏光束和陨石碰撞在一起，发出了强烈而耀眼的闪光。

主人公睁开双眼，一开始以为自己又到了梦中，然而这一一切却不是梦。此时耿鬼忽然出现，并且说要将主人公带到黑暗的世界，遍体鳞伤的主人公无力反抗，只得任由耿鬼的摆布。不过糊涂的耿鬼竟然也迷失了方向，最后把主人公遗弃在路中……在一阵阵关切的呼声中，主人公再次恢复了神志，躺在旁边的搭档也站了起来。围绕在二人身边的是朋友，大家对二人赞美有加，欢呼雀跃，这个世界终于得救了。就在大家被荷叶童喜极而泣的窘态逗得直笑的时候，一个熟悉的声音叫住了主角，原来是超能女皇："一切都拖您的福，世界恢复了平静！实在是感谢您，拯救了这个世界的英雄……到了我实现承诺的时候了，送你回到你的世界中去……现在时间已经到了……"在一阵闪烁的光点中，主人公踏上了归途，虽然大家都出言挽留，搭档更是泪流满面，但是本不属于这个世界的最终还是会离开这个世界，但在这世界发生的一切，却是每个人都不会忘记的！

在离开时才知道，朋友是无可替代的，如果你继续祈祷，也许还会再次见面吧……

道具收集及特技研究

●在胖可丁处购买朋友区域会出现的迷宫

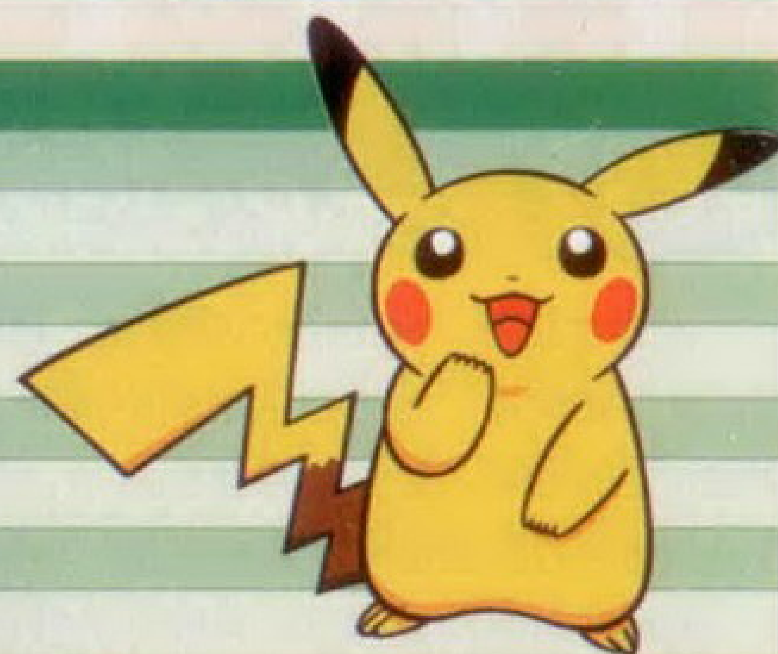
名称	价格	出现迷宫
しずかな　うみ	8000	出现迷宫さいはての　うみ75F和おおきな　うみ12F；
しのびの　もり	6500	出现あんや　いせき15F；
しやくねつ　さばく	8500	出现さばく　ちたい20F；
いにしえの　せきしつAN	5500	出现アンノ－スの　いせき99F
いにしえの　せきしつO	5500	出现アンノ－スの　いせき99F

●秘籍训练机出现地点

名称	出现迷宫及层数	取得条件
いわくだき（碎岩）	ちてい いせき45F	钥匙
かいりき（怪力）	ちてい いせき60F	会碎岩的怪兽/把道具引出
フラッシュ（闪光）	ちてい いせき70F	钥匙
いあいぎり（居合斩）	ちてい いせき80F	钥匙，水系/飞行怪兽
なみのり（冲浪）	たいようのどうくつ20F	水系/飞行怪兽
たきのぼり（逆流）	たいようのどうくつ15F	钥匙
ダイビング（潜水）	たいようのどうくつ10F	钥匙，水系/飞行怪兽
そらをとぶ（飞天）	ひりゅうの おか30F	钥匙

●救助队等级

信誉点数	对应称号
0	ノ－マル（普通）
50	ブロンズ（铜）
500	シルバ－（银）
1500	ゴ－ルド（金）
3000	プラチナ（白金）
7500	ダイアモンド（钻石）
15000	ルカリオ（波导的勇者）



本作中影响玩家战斗冒险的除了体力之外还有腹满度这一要素，如果腹满度为零系统会强制任务结束，玩家必须重新返回村庄。不过可以通过自己的努力提高这一指数，只需要连续服用五次苹果这样的物品变可以稍稍提升。

●通关后全迷宫及对应层数一览

あらしの かいいき	40F	しあわせの とう	99F
アンノ－ンの いせき	99F	たいようの どうくつ	20F
あんや いせき	20F	たきつぼの いけ	50F
イナズマの だいち	30F	ちてい いせき	30F
いんせきの どうくつ	20F	ならくの たに	20F
おおきな うみ	30F	にしの どうくつ	15F
きたかぜの だいち	40F	ねがいの どうくつ	30F
きたの さんみゃく	20F	はるかなる れいほう	19F
きよらかな もり	99F	ひりゅうの おか	11F
ぎんの かいこう	25F	ほのおの だいち	99F
さいはての うみ	25F	みなみの ほらあな	75F
さばく ちたい	99F	やみの どうくつ	99F

●道具表:果实

名称	价格	卖价	名称	价格	卖价
ばくれつのタネ	30	15	すいみんのタネ	70	35
ふっかつのタネ	800	150	ワ－プのタネ	20	10
オレンのみ	50	25	しばられのタネ	50	－
モモンのみ	－	5	いやしのタネ	250	－
チ－ゴのみ	150	20	くうふくのタネ	－	－
クラボのみ	120	20	ふらふらのタネ	－	30

●食物表

名称	价格	卖价
リンゴ	25	1
おおきなリンゴ	50	1
セカイイチ	100	50
ベトベタフ－ド	－	1

●石头、树枝

名称	价格	卖价
ゴロ－ンのいし	10	5
いしのつぶて	－	5
きのえだ	2	1
てつのトゲ	4	2
ぎんのハリ	6	3

●スカ－フ及其他

名称	价格	卖价
モモンのスカ－フ	1200	500
ぼうぎょスカ－フ	－	－
パワ－バンダナ	－	250
ともだちリボン	－	－
みとおしメガネ	4000	2000
スタミナリボン	3200	1400
きんのリボン	－	－
スペシャルリボン	5000	1500
キ－のハチマキ	1500	750
かいふくリボン	1100	－
ふみんスコ－プ	1200	－
ワ－プスカ－フ	50	－
あしらいスカ－フ	－	1500
れんけつばこ	－	500
ビ－ビ－マックス	250	100
こんいろグミ	－	50
ちゃいろグミ	－	50
しろいグミ	－	50
だいだいグミ	－	50
あかいグミ	－	50
あおいグミ	－	50
ぎんいろグミ	－	500
そらいろグミ	－	50
はいいろグミ	－	50
みどりグミ	－	50
むらさきグミ	－	50
ももいろグミ	－	50
とうめいグミ	－	50
わかくさグミ	－	50
カテキン	－	1000
カギ	－	－

●ふしぎだま

名称	价格	卖价
いちげきのたま	300	150
バクスイだま	－	－
あなぬけのたま	300	150
ばしょがえだま	300	150
しばりだま	300	150
ものみのたま	300	150
なげとばしだま	300	150
ふっとびだま	300	150
たんちのたま	300	150
ワ－プだま	300	150
やまごえだん	300	150
ぶんしんだま	300	150
あめだま	300	150
すなのたま	300	150
へんげのたま	300	150
わなこわしだま	300	150
ひあがりだま	300	150
がんせきだま	500	250
あつまれだま	300	150



●天气表格

天气	效果	备注
晴天	炎系特技效果加强	使用にほんばれ可使天气变为晴天
雨	水系特技效果增强	使用あまごい可使天气为雨天
雪	冰系妖怪高速移动	无

●特技修得物品

名称	价格	卖价	效果	备注
でんげきは	7500	－	特技でんげきは觉醒	8PP
メロメロ	1500	500	特技メロメロ觉醒	10PP
いちゃもん	1500	－	特技いちゃもん觉醒	16PP
ひみつのちから	1500	300	特技ひみつのちから觉醒	10PP
ほえる	1500	300	特技ほえる觉醒	14PP
リフレクタ－	2500	－	特技リフレクタ－觉醒	22PP
ひかりのかべ	－	300	特技ひかりのかべ觉醒	14PP
やつあたり	3000	1000	特技やつあたり觉醒	20PP
めざめるパワ－	1500	－	特技めざめるパワ－觉醒	12PP
どろぼう	1500	－	特技どろぼう觉醒	20PP
あなをほる	3000	－	特技あなをほる觉醒	12PP
からげんき	1500	－	特技からげんき觉醒	12PP
タネマシンガン	6000	1500	特技タネマシンガン觉醒	10PP
どくどく	－	1500	特技どくどく觉醒	12PP
かわらわり	－	500	特技かわらわり觉醒	12PP
ちょうはつ	1500	－	特技ちょうはつ觉醒	20PP
れいとうビ－ム	8000	2000	特技れいとうビ－ム觉醒	8PP
おんがえし	－	1000	特技おんがえし觉醒	12PP
10まんボルト	8000	－	特技10まんボルト觉醒	10PP
かえんほうしゃ	8000	－	特技かえんほうしゃ觉醒	12PP
ダイビング	－	－	特技ダイビング觉醒	12PP
たきのぼり	－	－	特技たきのぼり觉醒	12PP
なみのり	－	－	特技なみのり觉醒	11PP

●怪物特技表

名称	PP值	类型	名称	PP值	类型
ひっかく	25	普通系	ナイトヘッド	17	幽灵系
きあいだめ	－	普通系	きんぞくおん	17	钢系
たいあたり	22	普通系	メタルクロ－	15	钢系
にらみつける	27	普通系	ひのこ	18	炎系
なきごえ	20	普通系	かえんほうしゃ	12	炎系
しっぽをふる	22	普通系	ねっぷう	15	炎系
えんまく	10	普通系	オ－バ－ヒ－ト	－	炎系
ちょうおんぱ	10	普通系	ほのおのパンチ	－	炎系
ソニックブ－ム	22	普通系	みずでっぽう	17	水系
とおぼえ	27	普通系	あわ	－	水系
かたくなる	22	普通系	つるのムチ	15	草系
ずつき	17	普通系	やどりぎのタネ	17	草系
いかり	22	普通系	はっぱカッタ－	17	草系
こわいかお	14	普通系	タネマシンガン	10	草系
あまいかおり	－	普通系	マジカルリ－フ	8	草系
でんこうせっか	13	普通系	でんきショック	17	电气系
がまん	15	普通系	10まんボルト	10	电气系
せいちょう	22	普通系	じゅうでん	25	电气系
しぜんのちから	27	普通系	スパ－ク	15	电气系
きりさく	11	普通系	ねんりき	22	超能系
みがわり	7	普通系	ヨガのポ－ズ	22	超能系
おうふくビンタ	17	普通系	ひかりのかべ	14	超能系
アンコ－ル	12	普通系	リフレクタ－	22	超能系
のろい	17	普通系	バリア－	22	超能系
みやぶる	22	普通系	サイケこうせん	17	超能系
かなしばり	9	普通系	サイコウエ－ブ	19	超能系
くろいまなざし	12	普通系	ゆめくい	13	超能力系
へんしん	1	普通系	かみつく	15	恶系
どくばり	19	毒系	ちょうはつ	20	恶系
どろかけ	16	地面系	だましうち	8	恶系
いとをはく	16	虫系	おどろかす	17	恶系
あやしいひかり	13	幽灵系			

●陷阱一览

名称	效果	范围
ばくはスイッチ	爆炸攻击	房间
ふしぎなゆか	能力恢复原状	脚下
くっつきスイッチ	携带道具随机毁坏其一	脚下
ふういんスイッチ	封印一特技	脚下
どろスイッチ	能力下降	脚下
ぐるぐるスイッチ	眩晕	脚下
わざへりのわな	一特技PP归0	脚下
ベトベタスイッチ	食物毁坏	脚下

进入迷宫中的某些场景可以使主人公和搭档以及路上招募的伙伴分开行动，这样就等于是多人在迷宫中探索出路，不过搭档和伙伴们的能力可远不如主人公，下这一决定前一定要慎重。

通关后的剧情



通关后，主角听说布鲁发生变化，随搭档一起前往地震鲇鱼所在的池塘，在这里得到了新的消息：进化洞穴已经开启，此后只要调整队伍为单人状态就可以进入进化洞穴让已经满足条件的宠物进化。

回到救助中心，搭档很不好意思的向主角提出想当队长的愿望，已经一起战斗了这么长时间，它更是主人公最好的朋友，这个小小要求自然必须答应，他会告诉你如何调整队长的方法：在朋友区域找到已经编入队伍的同伴，对话时选择"リ–ダ–にする"即可。

第二天清晨，发现瑜珈王在救助中心附近闲逛，他又有什么事呢？立刻上前询问，得知了有关新地点出现的情报，然后迅速前往中央广场与荷叶童子对话，得知有关技能潜水"ダイビング"的事情，他还告诉主角，现在可能只有地震鲇鱼那还有这个技能了：前往地震鲇鱼的池塘，与之对话后获得"潜水"以及海皇牙的相关情报，新迷宫出现：**あらしの　かいいき**。

迷宫1 あらしの　かいいき



一共40F，比较漫长请备足了干粮，在最底层BOSS海皇牙，虽然它很强大，但绝对不是不可战胜。

打倒海皇牙后，新迷宫**たいようの　どうくつ**开启，在这个迷宫的20F有秘籍训练机冲浪**なみのり**，不过被一圈水包围着，所以让水系或者会飞的宠物成为队长前去获取吧！

拿到冲浪后的第二天，又一次发生巨大的震动，不过这次不是地震，一出门就感觉到一阵狂风，有一团东西以超高速从主角门前飞过，是什么？来到中心广场，发现大家都聚集在一起了，变隐龙弟弟生气地说怪风把铺子弄得一团糟，而其他人也是一样的。这时有预知能力的胡地告诉大家，这是水都干的，他现在在**きたの　さんみゃくへ**，新迷宫出现。

迷宫2 きたの　さんみゃくへ

共计25层，在最底层等待主人公的是蓝水都，必须再次战斗。

战斗获胜后将蓝水都击晕，主角带着他回到了中心广场。见到把店铺弄乱的"罪魁祸首"，变隐龙十分气愤，要上前找他算帐，就在这时体力不支的水都再次倒下，他告诉众人，其实他正在寻找他的妹妹红水都，她好像去了**ならくの　たに**，新迷宫出现。

迷宫3 ならくの　たに





25层，通过25F后见到红水都，但不需要战斗，可以直接带她回到地面。在中心广场兄妹相见，两人抱头痛哭，看到这一幕的变隐龙兄弟想起了自己兄弟间基本就没啥情谊，不由得自责起来。最后双水都为了感谢主角，要求加入队伍，当然没有不同意的可能，双水都获得！

水都入队后，来到中心广场，正在和喇叭芽以及荷叶童子对话时看到晕晕兔晕倒在路上，把它救回救助中心，它告诉主角现在有一个透明羽毛，上面有不思议的力量，需要请主角帮忙调查。接受晕晕兔的委托后获得**とうめいな　はね**。先前往天然鸟所在迷宫**おおいなる　きょうこく**，到达13F后向天然鸟询问如何处理羽毛？天然鸟让主角去**ほのおの　だいち**寻找答案。此后的迷宫进入时都要先存档，多做准备吧！

迷宫4 ほのおの　だいち

30层，最底层的BOSS是炎帝，获胜后炎帝使用生命的火焰给羽毛染色，得到**しんくの　はね**，同时炎帝为主角指明下一目标：**イナズマの　だいち**。

迷宫5 イナズマの　だいち

30层，最底层BOSS雷皇，同样必须战斗，获胜后雷皇对羽毛使用电击让羽毛变成了**ゆうひの　はね**。最后来到**きたかぜの　だいち**。

迷宫6 きたかぜの　だいち

共30层，最后一只神兽水君与冰晶同时出现，战斗获胜后水君对羽毛的冰冻终于使羽毛完成了最后的进化，终于获得了**なないろの　はね**七彩羽毛。

带着七彩羽毛，水君会告诉主角这是参拜凤凰的必要条件，带着它去**はるかなる　れいほう**吧！

迷宫7 きたかぜの　だいち

共30层，最后一只神兽水君与冰晶同时出现，战斗获胜后水君对羽毛的冰冻终于使羽毛完成了最后的进化，终于获得了**なないろの　はね**七彩羽毛。

带着七彩羽毛，水君会告诉主角这是参拜凤凰的必要条件，带着它去**はるかなる　れいほう**吧！

迷宫8 はるかなる　れいほう



一共40层，走到最底层。传说中的凤王终于现身。凤王会同时使用起风、大火字和自然回复，绝对大意不得。获胜后回到地面，想要获得凤王的话就要再次参拜，相信大家为了凤王不会嫌麻烦吧。

回到城市，来到中心广场上方见到晕晕兔，告诉他事情的经过，并把七彩羽毛交给他，晕晕兔满意地踉跄着走了……

完成任务后发生新的剧情，在迷宫中修行的喷火龙和水箭龟正在讨论谁比较厉害的时候惊动了一个神秘的怪兽，他自称是最强精灵……这时主角来到城市中心，发现喇叭芽和荷叶童子也在讨论天空龙和古拉顿谁更强的问题，询问主角时，主角告诉他们：其实自己才是最强的！这时被打败的喷火龙和水箭龟回来，直接倒在地上，并告诉主角：最强精灵出现了……新迷宫出现！**にしの　どうくつ**。

迷宫9 にしの　どうくつ

恐怖的大迷宫，竟然有99层，在最底层听到一个沉重的声音："我已经沉睡很久了……我是超梦……"为了生存的意义，和最强精灵超梦战斗！获胜后返回，如果再次在99F打败他即可加入。

继续完成委托任务，一天早上接到大嘴鹈鹈的精灵特报，这时跟城市中心上方的木天狗对话会得知**ちてい　いせき**的情报，新迷宫出现！**ちてい　いせき**。

迷宫10 ちてい　いせき

还是99层的恐怖大迷宫，15层时与岩神柱战斗，得到**ロツパーツ**，25层的敌人是冰神柱，得到**アイスパーツ**，35层的对手是钢神柱，得到**スチウパーツ**。收集齐这三个部件后，三个部件发生共鸣，并合体成为**オウゴ–ル**八音盒，带着这个道具在36层以后冒险，有一定几率可以碰到传说中的宠物——梦幻，和普通宠物一样打死后小几率加入。

分别去**ライメイの　やま、ほのおの　やま、じゅひょうの　もり**的最底层打败三圣鸟后他们会有小几率加入，当三圣鸟都加入后前往他们的朋友区域会发生圣鸟集合的剧情，得到**うずしおの　いし**，同时新迷宫**ぎんの　かいこう**开启，



迷宫11 ぎんの かいこう

还是很深的大迷宫，共计99层，最底层是海神路基亚，战斗胜利后可以收服他。

在收服路基亚以后的第二天，天然鸟会来到救助队门前，他告诉主角，大事发生了！那个被天空龙消灭的陨石上附着外星生命，现在陨石坑已经变成了他的迷宫，快去处理吧！新迷宫出现，**いんせきの どうくつ**。

迷宫12 いんせきの どうくつ

要求很过分，进入时身上的道具必须在3个以下，但好在一共只有20层，在最底层见到宇宙病毒迪奥西斯，说什么都没用，用自己的拳头解决问题吧！

继续完成委托，有两次发现瑜珈王和阿柏蛇出现在事务所前，跟它们对话；再过了一段时间，看到只有阿柏蛇一人，询问瑜珈王去哪了？阿柏蛇告诉主角它在迷宫里走丢了，同时联络所揭示板上出现瑜珈王的委托任务，接受任务，新迷宫出现！**ねがいのどうくつ**。

迷宫13 ねがいのどうくつ



等级从1开始！20层见到瑜珈王，带回救助中心即可完成任务，同时收到**うたごえのいし**作为感谢。如果选择继续冒险到达底层可以见到许愿星，战斗获胜后可以加入队伍。

又过了一段时间，瑜珈王和阿柏蛇会上门询问是否见到他们的老大耿鬼，说起来，真有些日子没有见过耿鬼了。先去迷宫完成别人的委托，之后在城市中心又见到了阿柏蛇，得到耿鬼在**ひょうせつのれいほう**的消息，到达最底层时发现没人。可是回到救助中心的第二天耿鬼就找上门来，请求主角一起去帮忙解开他的谜团——耿鬼的谜团？再次来到**ひょうせつのれいほう**，在最底层看到耿鬼的到来，九尾再次现身，他让耿鬼去最后的迷宫**やみのどうくつ**寻找自己的答案，新迷宫出现！

迷宫14 やみのどうくつ

这个迷宫还不错，设计得相当体贴，虽然是最后的迷宫，但是一共只有20层，虽然路上的敌人比较强力，但是在现在的主人公的眼里，他们早已经算不上什么。来到最底层时一个来自异空间的声音询问耿鬼：你为什么要来找超能女皇呢？你到底明白了些什么呢？来这里到底想要做些什么呢？这时的耿鬼终于把详情如实招来：原来他和超能女皇曾经是最好的朋友，曾经在一起并肩战斗，但是为了拯救这个世界，超能女皇勇敢地站了出来，接受了会可能将自己毁灭的特殊的道具**タタリ**，然而耿鬼却不愿毁掉自己，胆怯地选择了逃避。但是在主人公的帮助下，长时间以来观察着主人公的行动，连胆怯的他都受到了感动，他终于了解到自己缺乏的就是这颗救助他人的善良之心，所以他重新回来，战胜了自我，勇敢地站出来帮助曾经的朋友——超能女皇！这时洞穴的门缓缓打开，出现在眼前的，便是已经体力透支的女皇。这次的冒险任务终于顺利地完成，不但耿鬼彻底改邪归正，一直守护着大家的超能女皇也营救成功，终于从危难中解救出了这个神秘的世界。

带女皇回到救助中心后的第二天，来到广场再次见到超能女皇，这次她不再给大家任何指示，也不再传送任何信息，而是主动提出加入队伍的要求，相信没有玩家会拒绝这样的好事吧！最后便是圆满的大结局，世界恢复了正常，主人公的英勇表现和助人为乐的高尚品质感动我所有的口袋妖怪，主人公的异世界之旅行真是没有白费！虽然故事到此结束，但是主角仍然奋战在这个世界中，仍然和伙伴一起帮助需要帮助的人们，主人公的的异世界救助之旅将永远继续着，故事永远不会结束……

注：二周目的自由度很大，有些迷宫剧情的触发不分先后，不用严格按照攻略进行游戏！



 捉宠研究 

和以前的口袋妖怪游戏一样，抓宠当然是重要的任务了！不可思议迷宫的捉宠虽然看似随机的，但也是由有一定必然性的，那就是游戏的乱数表。虽然现在还没有找到乱数表的地址，但当进入迷宫后，整个乱数表就已经决定了（这和《火炎纹章》很像），所以在哪个位置出现可以抓住宠物的乱数是固定的，这就使我们可以用S/L方法抓宠了。以下每步请一直使用即时存档：首先引怪；当确定可以一击必杀后（最好拿着投掷武器，可以保证伤害输出。而且一般攻击miss时，武器通常都可以命中），先看看能否捕捉，如果不行，就开始后退，每退一步行一次；反复第2步，退到可以抓住为止！最后说明一下乱数的消耗：每个宠物移动一格消耗一个乱数，攻击消耗一个（即使miss也会消耗），理论上异常状态发生也要消耗一个乱数，现在还没证实。转身不消耗乱数。所以在没有状态干扰的情况下，这样我方每2次攻击间消耗3个乱数。如果斜线移动，对方将不移动而进行一次攻击，我方每2次攻击间消耗2个乱数。剩下的就看大家的计算水平了！



 进化详解 

通关后到鲇鱼处触发布鲁的进化剧情，之后就可以使用鲇鱼的进化洞穴了，不过这个洞穴每次只能进入一只怪兽，而且只能是队伍打头的队长才能进入，所以需要先对自己的队长进行一下调整：如果需要进化的宠物已经是队长就可以跳过这一步；

如果需要进化的宠物不是队长，先到救助中心左边的朋友找到他，并与之对话出现选项，选择第一项"**チームにさんか**"，把他编入队伍。接着再次与之对话，选择第二项"**リーダーにする**"使其成为队长，这时主角的形象会自动发生变化。队长调整完毕，接着就该调整一下自己的队伍了！回到村中，按B打开地图菜单，选择第二项"**チーム**"，选择除队长外的任意一个队员，按A调出操作菜单，选择第三项"**たいきする**"，除去队员，对队长之外的每个队员都进行上面的操作，直到只剩下队长一人。OK，队伍调整完毕，可以单独进入鲇鱼的洞窟进化了！来到鲇鱼的洞穴，进入！只要进化条件满足，就可以选择"**しんかする**"进化了——等级进化的情况下选择"**あたえない**"；携带进化必需的道具情况下选择"**あたえる**"，再从道具栏内选择进化所需道具，之后再选择"**あたえない**"就可以发生进化了！



 其他一些小说明 

1.要是在迷宫冒险中随机出现的道具，一般出现在高级迷宫的最底/顶层，非常珍贵，一旦得到轻易不要丢或卖掉。

2. 在已经取得该训练机的情况下（包括携带在身上或储存在仓库中），到相应地点取得的是"通信**ケーブル**"的进化道具，而如果不慎丢失（比如队伍在迷宫被击倒）的话可以到相应地点再次获得。

★救助中心门前的雕塑

在救助队右方的树林前面在满足一定条件后会出现石制雕像，目前已经判明的包括《波导的勇者》中已经出现的鲁卡里奥、小吸盘魔偶、小胡说树，并且雕像出现的条件也不一样，鲁卡里奥出现的条件是救助队称号达到波导的勇者，小胡说树出现的条件是训练馆的全部迷宫通过，等等，并不排除任天堂通过这些设定为下一作的新要素埋下伏笔的可能。



秘密军团BLACKARMY突然从天而降，肆无忌惮的破坏着城市与街道，而对于自己的存在与生存意义充满彷徨的SHADOW，毅然成为了黑暗军团对抗者。而当黑暗军团的支配者BLACKDOOM终于出现时，SHADOW迎来了最大的挑战……

作为边缘英雄的SHADOW由于出众的造型与甚至凌驾于SONIC的能力而备受注目，本作中正式成为主角的他却必须作出正义或邪恶的抉择。在游戏内容方面，根据玩家朋友们的操作指向SHADOW最终将能实现我行我素，与SONIC并肩作战或彻底堕落为邪恶一员的三重走向。我们在进行基础流程后，等待着我们的，是更高的难度与更苛刻的任务要求，由于篇幅原因，我们只能将基础流程与最主要的分支路线—SONIC路线的流程告之，让我们一同给SHADOW正义的指引吧！！ □文/大怪

PS2	本刊译名 暗影刺猬			
	SEGA	49.99美元	2005.11.19	
动作冒险	DVD	美版	1-2人	158KB



特别系统说明

◆DASH攻击：在高速跑动中启动方块，在高速行动中解决面前敌人的最好方法。

◆高点跳跃攻击：X持续输入后当持续保持在最高点时再输入X，攻击持续路线很长，可连续输入三次。特定时候必需的攻击手段。

◆高点武器攻击：当SHAEOW有远距离杀伤武器后，X持续输入后当持续保持在最高点时持续输入方块攻击，可以在高空停顿的前提下利用武器杀伤敌人。

◆记忆转换点：这里看似普通的记忆转换点可以引申出本作的最大魅力—多路线转折。如果我们首回游戏进行直线行进的话，是用不上这个装置的，但当我们在2周目启动分支路线，需要满足任务的多重搜寻需要时，这个转换装置就要起到非常重要的作用了。当我们到达路线尽头仍没有满足搜寻条件时，它将会起到位置转换的关键作用。



基础操作



最初路线流程

本作可以进行多路线探索，但最早都要从基础路线开始，我们将最初路线流程总结如下

STAGE 1 westopolis

完成条件：基础流程与任务分支不同，完成直线流程后触碰关卡光环即可完成。



我们的SHADOW进行的第一关并不是想象中的那么简单，必须要在行进中时刻小心天空中光束攻击的范围，要在保证速度的前提下闪避开爆炸判定范围。由于第一关是转换路线的重要分支，所以在以后的SONIC路线介绍中，我们会对于英雄任务与SONIC路线的转换详细说明。

本章重点难点 首次摸索武器性能

虽然是基础流程的第一章，利用速度也可以摆脱众多敌人最速到达，但为了给之后的sonic路线开拓做好基础，还是将武器操作掌握一下，当将敌人的武器夺下后，我们可以很好地熟悉一下跳跃射击，以及武器更换的操作，当然，也可以痛快射击敌人。



STAGE1通过流程重点

我们可以掌握一下shadow的具体操作方式，包括本体冲击与武器操作。对于操作有信心的玩家完全可以高速躲避爆破达到最终地点。



↑从空中刚刚降下就可以看到被高空轰炸的破烂不堪的城市街道，一定要看准爆炸点躲避前进。

←之后我们经过这段过程后能来到这个地点，需要将敌人全部消灭才能启动向上弹跳开关。



←到达这个平台后利用固定掩体将敌人消灭后可以利用前方的传送装置到达最后的场景。



←我们来到这个破碎街道后不要大意，前方会出现众多爆破点，并会出现手持远距离杀伤武器的敌人。

STAGE 2 GLYPHIC CANYON

完成条件：基础流程与任务分支不同，完成直线流程后触碰关卡光环即可完成。

本关开始接触多样性的武器。而在沙漠与遗迹中的场景也非常令人难忘。在几个外场景与遗迹内交接的过渡场景内会出现数量众多的敌人，比较保险的做法是控制速度，多运用远距离攻击武器或光剑清除。

本章重点难点 近战武器的掌握运用



↑近战武器的出现立刻令战局简单化。

对于武器的选择方面游戏本身给我们提供了众多的选择，在通往大场景之前的小通道中通常有手持光剑的敌人出现，打击敌人之后拾起，为之后大场景的混战提供了武器支持。光剑的操作方式为方块持续输入，由于攻击范围很广，能起到很好的保护作用。

STAGE 2 通过流程重点



←刚开始小心远距离杀伤武器敌人的威胁，最好夺下武器反击。



→到本章最后阶段我们会来到这个类似赛道的场地，一定要小心飘来的大型石块，注意迂回躲避。



↑进入遗迹内部后会出现成批的敌人，利用武器或连续冲击解决战斗。机关为分支，不必理睬。

STAGE 3 PRISON ISLAND

完成条件：基础流程与任务分支不同，完成直线流程后触碰关卡光环即可完成。



本章开始阶段空中骚扰的敌人非常多，攻击距离也非常远，所以要耐心取得远距离杀伤武器后稳稳清除后再行进。本关的重点出现在硫酸池通道中，一定要控制好浮行器的速度，尽量避免高速边缘冲撞，保证安全到达地面。

本章重点难点 利用驾驶台摆脱困境

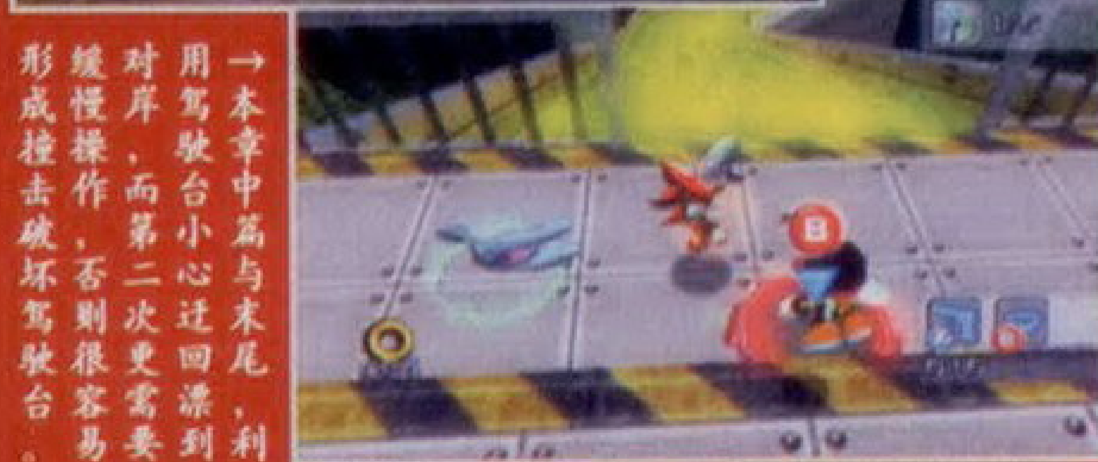


本章会第一次驾驶机械，这样的机械台会在今后经常出现，虽然能力不同，但操作方法都为圆圈输入驾驶。本章机械台可实现通过酸性池。

STAGE 3 流程重点



←刚开始就要注意具备远距离杀伤能力的飞行敌人。迂回躲避，等待有武器跳起消灭。



→本章中篇与末尾，利用驾驶台小心迂回漂到对岸，而第二次更需要缓慢操作，否则很容易形成撞击破坏驾驶台。



↑到达前方场景后，要注意密集敌人的纠缠，之前就要准备好收集武器在这里集中消灭。

具备远距离杀伤能力的敌人非常令人厌烦，应当巧妙获得武器后消灭，或直接通过不予纠缠。而第二次面对酸性池的通过时，需要始终保证驾驶台的安全，不能过多地进行直线加速。

STAGE 4 SKY TROOPS

完成条件：基础流程与任务分支不同，完成直线流程后触碰关卡光环即可完成。

怎么说也是SONIC系列的作品，果然见到了久违的罗莫尼克博士。而本关我们要往空中的舰队进发，难度增加不少。行进过程中比较棘手的是操作光环远距离武器的敌人，本关应当放弃一些近距离武器，多选择远距离武器并在适当时刻先手打击敌人，看见光环武器发射一定要大范围躲避哦，光环攻击范围很大的。本章的重点集中在可爱的跳跃机械上，实在想象不出没有他们如何到达最后的高空平台，不过这个机械还是有一定的操作难度的，需要练习掌握。

本章重点难点 高空跳跃的精确度



↑多平台转换后，终于到达目的地

如果没有操作过这些机械，你不会知道这些跳跃辅助机械能跳得这样高，当面对多重高点平台的时候，我们需要上这样的机械持续按住x达到最高，并不断配合方向与x进行飘浮运动，调整到最好的降落地点，由于需要转换的平台比较多，所以需要我们稳定控制每一次跳跃。

STAGE 4 通过流程重点



←开始我们需要从通道的左侧快速滑行躲避开敌人后到达跳到平台上面，操作炮台消灭身后敌人。



←最后我们将一只飞行兽击落可以驾驭它到达最后的场景。



↑经过了遗迹内部的冲杀后到达这位置只需要跳跃输入圆圈就可以了

←连续高台跳跃需要x持续输入，保证飘浮状态调整降落点。

虽然作品存在着比较明显的缺点，但SONIC TEAM出手必定是有着充分的素质保证的。游戏的难度与内容都已经跨越了一般动作游戏的尺度。在多线路开拓的时候，每一个新地点的挖掘都会让我们感到兴奋。

STAGE 5 IRON JUNGLE

完成条件：基础流程与任务分支不同，完成直线流程后触碰关卡光环即可完成。

流程还是非常长的，但基本上可以分成三个平台转换阶段来进行，每一次的平台转换都要对付三个量产型SHADOW，这个是本章的唯一难点，要注意在之前准备好大威力远距离武器，火箭筒应该是最好的选择，稍微迂回一下轰杀就是。几个高台跳跃需要一定技巧，有跳跃机械就一定要利用好。

本章重点难点 量产型shadow击破

本章要完成多平台转换的，而每个平台都会出现多个量产型shadow来阻挠我们的前进，只要之前准备好足够的远距离杀伤武器，就可以很快杀伤他们，不必近身缠斗。



↑多利用火箭的大范围攻击。能有效的将多个量产型shadow进行杀伤。

Boss 光束机械



上来不要被其远距离的光束武器吓到，只要运用持续跳跃就可以躲避，观察仔细到达重机枪发射点，跳上瞄准BOSS射击，BOSS第一形态必然击破。第二形态后，通常重机枪台会被BOSS破坏，但会留下一挺机枪武器，拿到后运用高跳跃射击，持续跳跃的过程中发射机枪，BOSS很快就将被击败。

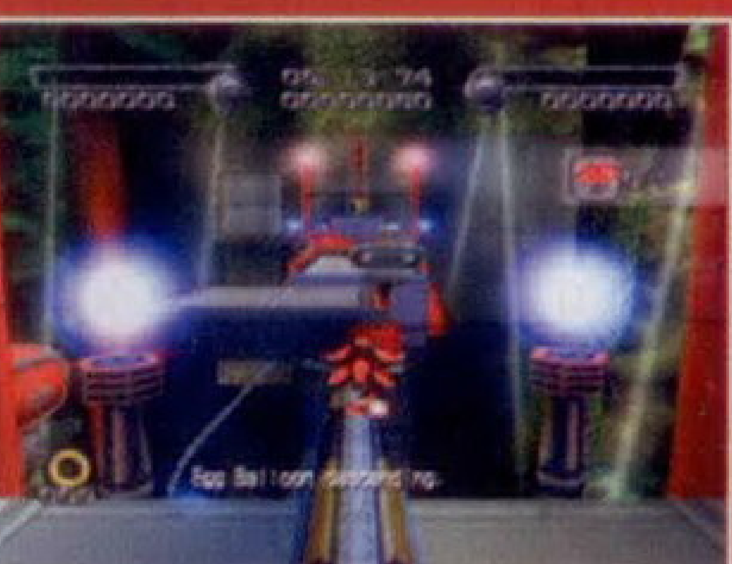
STAGE 5 通过流程重点



←我们见到了sonic系列的照片滑行通道，当滑行到高速时那种爽快感只有操作人自己才能真切体会的到。



↑本章出现的敌人大多可以找到合适的掩体掩护自己再进行击破。



↑又到达滑行通道后千万不要随意输入跳跃，否则很容易坠落深渊。



→本章尾声之前会需要利用不断跳跃攀登高点横杆到达最后的抓手机关上。需要持续按住达到最高跳跃。



←在要进入大平台场景打击量产shadow之前，最好在门口的箱子中搜集足够的远距离杀伤武器。

STAGE 6 LANA SHELTER

完成条件：基础流程与任务分支不同，完成直线流程后触碰关卡光环即可完成。



我们迎来了最终章。首先需要熟练掌握一个操作—换线滑行，就是在高速轨道滑行时，利用左右方向键+X进行换线，熟练掌握之后这个操作将贯穿本章始终。由于是最后一章，在轨道中的滑行中经常会出现敌人的骚扰，并在大的平台转换时会出现大量敌人。在轨道滑行中，当敌人射击进攻时要敏锐地跳跃，否则必然坠入岩浆之中。平台转换时出现的众多敌人一般应选择最速通过，不要恋战。而在转换平台中起到衔接作用的轨道滑行阶段，在清晰判断前方敌人是否出现配合进行换线的前提下，应保证躲避敌人后最速回到中线上进行滑行。小心应战吧。

本章重点难点 熔岩台上的连续跳跃

本章的其他地点都可以在比较耐心的前提下安全通过，但难度主要集中在中盘这个滑动通道与熔岩上三连平台的转换上。需要我们从滑行通道上跳跃到第一个平台后，瞬间利用跳跃冲击，（x再输入x）到达最后一个平台，如果直线冲刺，是会随着平台一起沉没熔浆的。如果第一次失败了不要着急，跳跃上第一个平台再进行一次跳跃冲击就可以了。



↑这个平台设计得非常恶毒，稍微停留就会葬身火海。

STAGE 5 流程重点



←滑行后到达这个位置需要等待光线跳跃通过



→本章最难的场景，在经过熔岩通道滑行时，一定要准确判断目的地平台的位置。



↑到达这个场景后需要进行s形跳跃，到达图中最后的平台后需要将敌人消灭后跳到抓环机关之上。

由于熔岩的可怕，最好在每一次跳跃前预计好对面平台的位置，难点基本上集中在一次滑行通道与熔岩平台的转换上，请看难点说明。

Boss 老虎机械

如果不知道如何对付这个ROBOT，会很难纠缠。BOSS的攻击方式随胸前老虎机装置的转换而变，分为三种攻击形态，一是导弹追踪攻击，二是召唤近战机械兵，三是最为危险的全轨道炸弹攻击。玩家朋友们仔细观察BOSS胸前老虎机下的三点装置，我们应一直跟随BOSS进行高速滑行，耐心等待其老虎机装置刷新两重后（比如已经为两个导弹），迅速利用高点跳跃打击最后一个点，在导弹追踪与轨道炸弹攻击时如果我们进行这样的阻击，会造成BOSS的大杀伤，而如果出现兵召唤，我们应当让其放出，快速消灭喽罗后，让老虎机进入下一个循环，继续抓住导弹与炸弹发动的机会给BOSS造成杀伤，耐心等待几次轮回后，很快就能迎来胜利。



游戏中的BOSS设定非常有意思，在每一条路线中，都隐藏着众多的BOSS战。而BOSS弱点的设计都比较巧妙，需要我们仔细分析其攻击方式迅速总结出弱点所在。而我们开拓新路线，很大程度上也是为了和新路线上的BOSS对决吧（笑）。

英雄路线流程

真正体会本作的乐趣要进行新路线的开拓，让shadow成为光明力量的路线当然是我们的首选。

二周目与SONIC分支：我们最速进行完一周目后，可以进行多周目的开发了，由于篇幅有限，我们将最主要的分支路线，SONIC路线的行进轨迹详细告之，希望对大家进行路线开发有所帮助。本作中，单纯的进行关卡通过是只能完成之上的主干路线的。而作品最大的魅力在于满足英雄任务的要求后，可以进行分支路线的开拓，完成之前没有完成的内容。而如果我们要进行SONIC路线，就要在首关完成45个恶魔系敌人杀伤。我们需要重新进入第一章，开始漫长的搜索。

HEROMISSON STAGE 1 westopolis

完成条件：45个恶魔系敌人杀伤，利用转换平台的优势耐心寻找吧。

我们重新回到了一章，开始需要行进，在见到SONIC后进入选择画面，开启SONIC仲间。在画面右侧我们可以清楚地看到英雄分支的要求：消灭45个恶魔系敌人。我们需要缓慢地前行，打击所有敌人。值得注意的有三点，一是要缓慢前进仔细找寻敌人，杀伤到23只左右的时候会攒够暗影状态，不能触发，并始终保持SONIC出现在身边（START选择）。二是在普通流程中的敌人是不够任务要求的45只的，当我们到达图1的位置时，将楼梯下的敌人消灭干净后上楼梯，而不能直接弹跳上左路，里面有隐藏敌人。最后就是到达最终关卡宝石的位置不可过关，选择绕宝石后面的道路，如果寻找仔细就可以完成数目。如果有丢掉的敌人，那就需要我们利用传送点回到最早的传送地点，将丢掉的敌人补充消灭，新路线开启。

本章重点难点 躲避在车后的敌人

通过和身边的朋友的总结，竟然不约而同地都在这个位置丢下了悠闲飞行的敌人。由于主视角的原因，我们很容易把在bus之后隐藏飞行的小恶魔忽略。希望玩家朋友们第一次就能找到，完美完成消灭数。



↑粗心的我看见了悠闲的它……

HEROSTAGE1流程重点



←sonic路线的开始，需要我们启动菜单，当sonic成为仲间2后，我们将会出现本章的任务需求，需要找到45个恶魔系敌人并消灭掉。



↑这个位置非常需要注意，我们需要从通道上行，不能直接从左边前进。到达上方平台后，会出现多个敌人等待我们消灭掉。



↑如果一旦没有完成任务数量，我们可以启动转换平台，从头开始搜索。



←原本是关卡结束的证明，现在则必须要绕道而行之，我们需要绕到它背后，利用后面的传送台到达最后的场景。

HEROMISSON STAGE 2 lethal highway

完成条件：追随并将生化坦克击毁，真是令人万分痛苦的一章。



在进行这一章之前，笔者希望玩家朋友们做好一切鏖战的心理准备，SONIC路线的艰难从这一章中完全体现了出来。想继续英雄路线，就要将生化坦克干掉。要在高速追随的基础上干掉它，不仅需要躲避道路上的敌人跟随住坦克，更要在前进途中将一切可能获得的武器获得，并保存弹药在几次跟随战中全部放出。笔者曾经主观认为一直依靠连续冲击就能解决战斗，实际不依靠远距离杀伤武器是绝对没有希望击落它的。在中间的跟随过程中，也需要在第一个断桥阶段利用三次连续跳跃打击跟随过去，如果没有成功，奉劝各位玩家还是重新来过，不必浪费时间。只要将自己的远距离武器始终保持，并在没有武器的前提下尽力使用三次冲击攻击跟随。TAN的防护装甲会从蓝色转为绿色，最终会打破装甲而直接击落。本章的重点在于持续保持与boss的距离，并尽一切可能获得身边喽罗的光线武器。在追随中，要小心道路上遍布的路钉型敌人。

HEROSTAGE1流程重点



↑开始我们需要利用连续冲击追随住坦克，输入方式为跳跃到最高点，连续输入x，可达三连冲击。



←之后就是需要利用路上一切有生力量的武器，最好选择光线类大杀伤武器进行追随射击，只要弹药充足，不是难事。

本章重点难点 连续冲击巧妙运用

如果想将生化坦克快速消灭掉，就需要在断桥处利用连续冲击的直接追击能力与boss一同到达对岸。输入方式需要在断桥瞬间输入x跳到最高点输入x再连锁输入两次，有一定难度哦！



↑利用这个技巧，可以快速到达对面。

Boss BLACK BULL

刚刚经过了如此艰难的硬战，不等我们休息，就给我们准备了一场硬仗。对于BOSS BLACK BULL来说，实际只空有一架身躯，实力十分有限。只要坚持对眼部进行连锁冲击，落地后反向跳跃躲避它的大范围火焰攻击就是了。它会经常转换位置，只要一直跟随，用上面的战术一次又一次打击，击败它只是时间问题。



只要在二周目正式开始游戏新路线的开拓，就必须面对着操作精度和自身耐性的考验。游戏中出现繁多的搜索任务要求是最考验玩家路线掌握程度与观察能力，记忆能力的地方，游戏的难度也陡然上升，决不能放弃啊！！

HEROMISSON STAGE 3 CLRCUS PARK

完成条件：400个光环收集。要利用好奖励机关获得众多光环奖励。

我们需要解决的问题，是要在这个公园中收集到400个HALO（光环）。不要以为这个任务的难度一般，难点主要有两个，第一个要保证奖励机关中光环的获得。重点集中在高点弹跳获得的奖励HALO，与钟表机关触发后打击气球获得的奖励HALO。为了更好地触发钟表机关，我们要在之前准备好足够的武器弹药，并全力击打红色的气球，躲避开混色气球的目标。第二个是要在冒险过程中不能被敌人打中，全力保证自己身上的HALO不流失。只要能保证这两点，一定能保证400点获得，我们进入下一关。



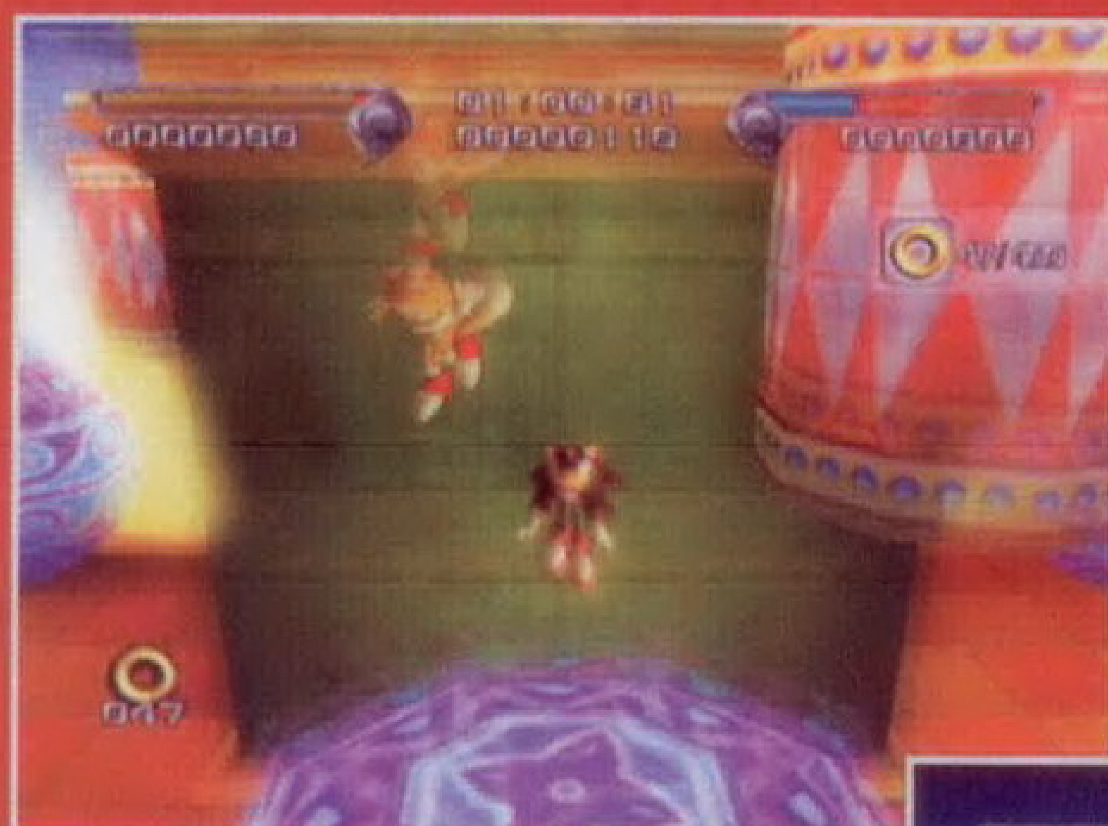
本章重点难点 至关重要的奖励机关

想要达到400个任务光环奖励，就绝对不能错过多个高点弹跳奖励机关。之前的加速度并不是关键，而是要对准弹跳机关的中心点。之后的几个机关都需要利用其他二次弹跳装置，可以摸索几次轨迹在触发机关。



↑只要成功就将获得50个奖励HALO。

HEROSTAGE 3 流程重点



←刚开始不久我们就能见到这个场地，通过蓝色巨大气球的弹性我们可以轻松到达移动高台之上，在本章中我们经常要运用气球的弹力获得奖励光环。



↑对于本章中非常重要的钟表机关，在触发机关后会浮出众多的气球，一定不要打击混色气球，只要打击多个红色气球，就能获得众多光环奖励。



↑最终转换台之前我们会到达马戏团帐篷。任务数量不够可选择转换平台重新搜索。



←当我们到达长滑行长索的时候，首先一定要触发滑动过程中的钟表机关，当空中浮出气球的时候，要选择跳跃射击。

HEROMISSON STAGE 4 DEATH RUINS

完成条件：50个恶魔敌人击杀，与第一章不同的是，敌人的位置更为隐蔽。

开始的任务指示已经非常清楚了，50恶魔系敌人击杀。我们回到第一章的运行模式中，要仔细地将所有敌人扫清。我们已经从第一章的敌人搜索过程中得到了众多经验。一定要慢慢地推进流程，耐心寻找在角落中的敌人。而由于击杀数目众多，所以必然会在冒险过程中出现光明能力积攒满点的情况，在这个时候不可触发，否则会漏下众多敌人。在推进搜索敌人的过程中只要耐心就可以找到固定出现的恶魔系敌人。但有两个比较关键的环节需要注意，一是在有铁笼场景的时候，不要急于启动通道到达奖励场景，而需要跳入铁笼内杀敌，第二个关键点在于SHADOW进入长形传送带的时候，在踏上之前一定要准备好充足的远距离杀伤武器，在通过过程中可以清扫敌人，而当快到目的地之前，一定要跳上左侧石台，将里面的敌人清除。做到这两点后，只要玩家朋友们细心搜索敌人，50个敌人是很容易搞定的。如果当最后见到关卡光环时仍不足，一定要利用传送装置从头进行一遍流程，将漏下的敌人消灭。



本章重点难点 隐藏平台搜索敌人

只要玩家朋友们充满耐心，在慢速推进的前提下可以找到众多恶魔系敌人，但唯一难以发现的敌人就是在滑行通道快结束时在左方出现的敌人平台。这时一定要利用跳跃冲击到达并将上面的敌人消灭。



↑利用跳跃冲击技巧很安全的到达。

HEROSTAGE 4 重点



↑在恶魔系的敌人中，地面出现的这些小东西其实也是任务需要清除的敌人。



←第一次铁笼出现的场景应该笼找寻平另一侧出现的敌人。注意缓慢推进，多搜集远距离杀伤武器。

→当到达这个长索场景前要先将对面墙壁上的钉状敌人全部消灭，之后抓住缓慢滑下，降落点最下方有一些武器，但一定要面向前面中通道方向跳跃，否则很容易坠入深渊。



→第二次出现铁笼场景，应该利用最前面出现的箱子做高度基础跳过铁笼，作好武器准备，另一侧敌人众多。

Boss BLACK BULL

由于有喽罗的帮助，这个敌人变得更加容易对付，只要将他身下的喽罗手中的枪抢到后，靠跳板高空射击就是。更快的方法是等待喽罗更新两次后，积攒武器进行杀伤。其实，从下方对准他眼部直接进行射击也未尝不可，但要小心躲避他的火焰攻击。





原以为SONIC路线第三章是一个奖励关卡，看着400个光环的任务数量觉得好不得意。没有想到游戏给笔者好好上了一课，当已经马上要完成任务的时候被敌人击中，散落的光环令我只能重新来过，面对sega的游戏果然不能放松一丝一毫的警惕。

HEROMISSON STAGE 5 LOST IMPACT

完成条件：将35个机械体找到并消灭，需要极大的耐心与细心，仔细找寻第三场景。

我们需要击杀35个机械体，才能完成本章的任务。在场景的切换中，本章一直是遵照着搜索场景——通道驾驶射击——再次搜索新场景这样的步骤来进行的。对于固定场景中的准确搜索，是本章通过的关键。本章的重点出现在两个环节，一个是对第三场景的搜索，第三场景的环绕迷宫非常恐怖，并在一个隐藏地点有机械体，请按照图示找出。三场景一共存在潜藏机械体9个，请一定完美找出。第二个关键环节是到达第倒数第二场景后，万万不可接触通关光环，否则前功尽弃，路线无法持续。应当搜索完毕后，换乘驾驶台进入最后场景及宇宙场景，将最后的敌人清除。如果发现漏下了敌人，应当从第一场景开始重新扫清一遍，相信对于第三场景完美找出9个机械体的玩家来说，完美清除只是时间问题。

本章重点难点 驾驶主视角射击



除了要在场景中进行细心搜索之外，我们在场景与场景之间的衔接也成为重要的杀敌场景。当shadow坐上驾驶台在通道中进行射击时，游戏内容被转换成为第一人称视角射击一般。不要以为这里的敌人不会遗漏，从第三场景向第四场景经过时，就需要注意躲避在边角的敌人，并准确操作主炮进行轰杀。如果在三场景与五场景的关键搜索中已经进行完美，但仍然缺少一个任务敌人的话，应重新进行衔接部分。

HEROSTAGE 5 重点



↑我们的任务目标就是对面这个拥有光束攻击能力的机械体，只要集中打击主体就可以进行破坏。所以应该积攒远距离杀伤武器进行杀伤。



↑本章的第三场景是最关键的，其中内部隐藏的9个机械体有两个是非常隐蔽的，图中的场景是3章转换通道后右侧房间里的隐藏场景，需要利用shadow的滚动攻击钻过隐藏门。



↑而在第三个场景中犹如迷宫一般的转换通道中，隐藏着这个敌人，只要在通道中仔细搜索就能找出。



←当我们将第五场景中的高台敌人杀伤之后，大部分敌人我们就已经搜索完毕。后面的搜索会很轻松完成。

HEROMISSON STAGE 6 FINAL HRUNT

完成条件：不破坏任何一个黑暗机关通过本关。（如都破坏了为最坏结局）

我们到了难度与长度都令人惊诧的最终关。如果想最终走向正义之途，则必须选择曲折的道路。我们不能破坏一个黑暗机关，才能将以前的努力换成最终的胜利（否则便成为最坏结局）。在通关过程中，我们将经常需要利用吸力武器将机关石墙吸出，才能找到之后前进的道路。而在面对机关出现的场景中，也必须选择不打开机关的另一条行进路线。（这其中包括一个非常难通过的光束场景设计，我们在重点介绍中，将详细说明光束通道的通过方式。）当我们费尽心血最终到达很长的滑行轨道时，最后的胜利就在眼前。

本章重点难点 精度要求苛刻的跳跃





只要不打开黑暗机关，并利用吸力武器将途中的机关一一打开，本应当很顺利地完成本章的。但实际上在在图中两个场景的跳跃，却成为我们前进的最大障碍。到达图1与图2场景后，贴墙壁输入x到达最高点后再输入x踩墙，跑两步后再向反方向墙壁输入跳跃，来回即可到达对岸。

HEROSTAGE 6 流程重点



↑当我们快速通过最早的通道后（躲避敌人），我们到达这个场景后需要利用敌人手中的吸力武器将墙壁中的石台吸出。之后就可以绕行上升到突出石台上进行跳跃。这个技巧今后会利用在每一个出现这种石台机关的地方。



←当出现第一个黑暗机关后，应当毫不犹豫的选择左侧的通道前进，小心跳向石台。



←通过吸力武器将机关层层揭开后，我们到达图中这个位置将敌人清除后应从这里上行。

Boss BLACK DOOM

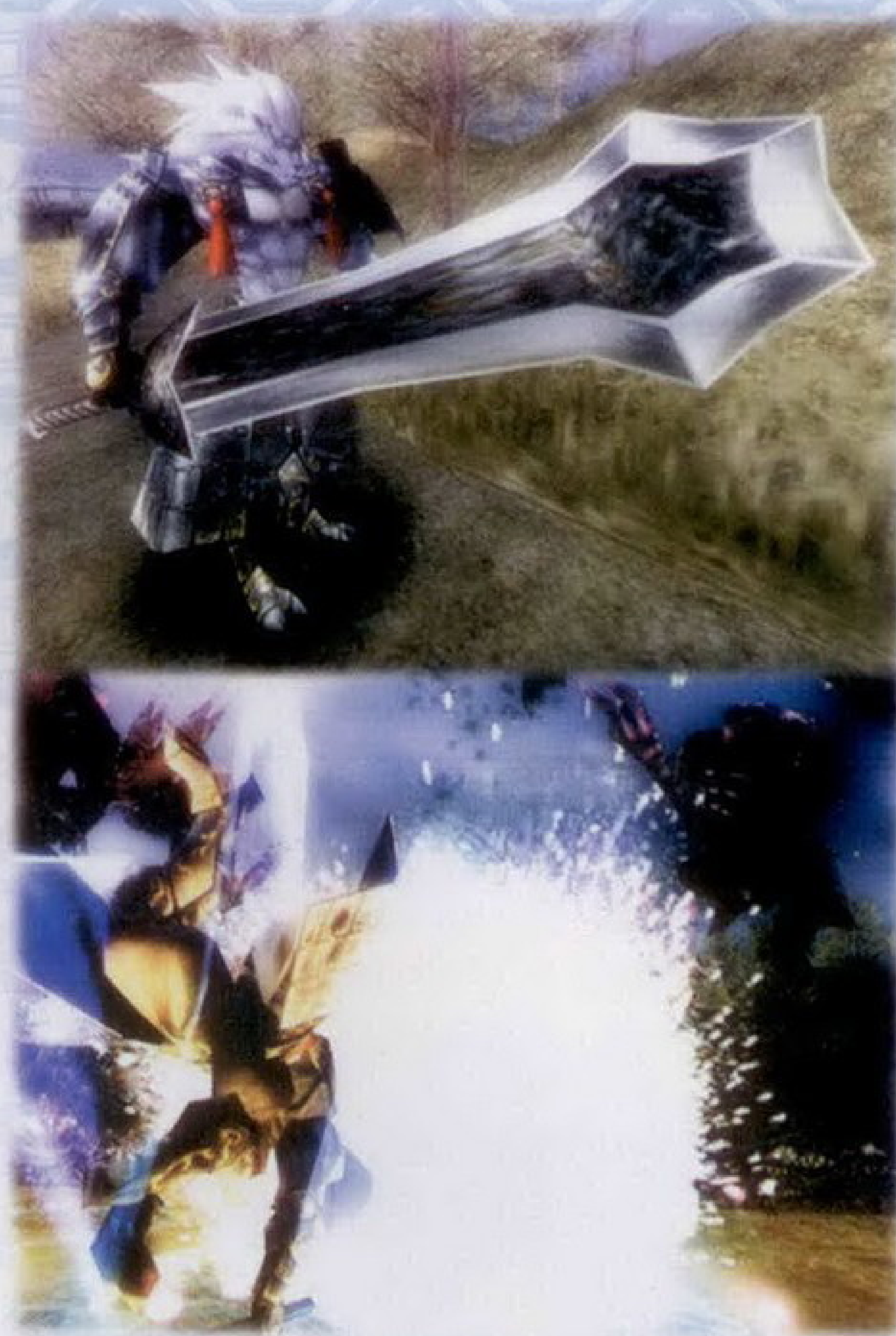
BLACK DOOM：我们如此艰难的探索，为的就是最终和这个家伙决一胜负。首先上来先将圆柱型石台上的黑暗陨石全部打碎，之后我们需要不断观察BLACKDOOM的出现位置，利用圆柱型石台做掩体，等待他两次进攻（一次光束进攻一次陨石进攻）之后跳上离他距离最近的石台上进行连续跳跃冲击。而当BOSS只剩下40%HP的时候会爆走。攻击次数变为两次连锁攻击，所以需要在掩体后等待一次进攻后快速呈S步边躲避其第二次进攻边靠近，抓住他两次连锁攻击后的短暂休息时间攻击他，只要有耐心，慢慢的等待机会，一次一次努力之后，胜利会离您越来越近的，正义必胜！！



虽然击败了BLACK DOOM这个最终BOSS,但笔者的心里已经想着如何进行黑暗路线的事情了。此时让我重新感到了SEGA的硬派与风骨，面对自动存档系统只能重新一次次的开始以开拓路线，这样的做法怕也只有SEGA能做的出来。只能苦笑....

戦神
いくさがみ





65535的噱头不管是不是真的实现了，也不去考虑这种枯燥的斩杀感到底能够满足玩家的持续需求多长时间，单是把战国时代的万恶根源一股脑地推给莫须有的怪物来说，这游戏就不能说是一款用心制作的作品。不过其独特的战术感以及指挥部队的感觉还是有一定特色的。向对三国无双类作品有偏好且沉迷于杀人快感中的朋友们推荐。 □文/无无

PS2	本刊译名:战神			CERO 15
	元气	7140日元	2005.11.24	
动作战略	DVD-ROM	日版	1人	132KB

~操作指南~



战场 系统解析



进入战场后，游戏会不时出现一些情节对话来提示玩家当前的任务需要做什么，战场上人类士兵为是友军，怪物为敌军。但你要考虑人类与怪物的战斗力差距，战斗力的差异就决定了人类士兵不可能占到便宜，所以玩家要保证敌军不会大面积的包围友军士兵。一场战斗结束后会有各个方面的评价，等级分别是虫、兽、人、英雄、王等。

比如在很多关卡中会有木门或血晶阻挡了友军行进的道路，此时玩家应该将障碍物破坏，但玩家是不能破坏建筑的，所以此时必须找到一些友军部队，用R2键诱导军队前往建筑处，到达地点后士兵会自动攻击障碍物，这就是这个游戏的战略性上的创新之处。

COBMO指令 系统解析

△：特殊攻击　　□□△：一般连击

□□□△：此招在不同武器上会有不同的效果,中等性能的连击;

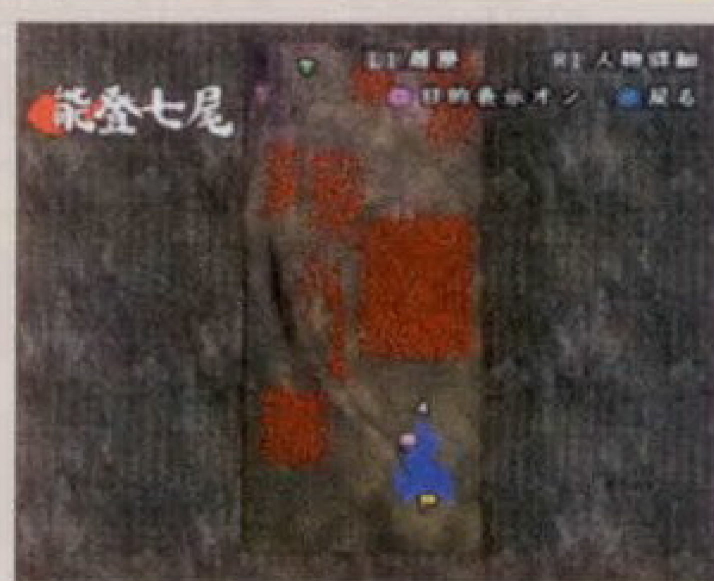
□□□□△：此招在不同武器上会有不同的效果,高等性能的连击;

高速点击□：高速前进中的向前方向连续攻击(部分武器不可);

R1后连续按□：灵力爆发,大招也好无双也好大致就是这样的东西,此状态下连打攻击键就可放出威力非常高的攻击,并且会高速前进。这是本作中面对大群敌人最好的攻击手段。此过程中灵力会不断减少，耗尽后强制中止此状态，也可按R1主动结束此状态。最后一说，这种攻击的范围会比通常有很大提升，而且无视武器原始的攻击速度，也就是说较慢的武器也能有很快的速度，所以想要用好重武器的话，这个系统要素是一定要考虑到的。



地图介绍 系统解析



蓝色点：为友军

红色点：为敌军

紫色圆点：八板葵位置

黄色旗帜：为友军将领

绿色三角：当前执行任务的目的地

蓝色叉子：血晶的所在地点

黄色叉子：当前任务下敌军BOSS所在位置

开始前选项 系统解析



1、战况，了解战场上的一些情况，例如兵力情况，胜败条件等，当然还能看一下关于每关的情节设定。但几乎都是拿日本战国历史上著名的事件把反派的一方改成魔物，基本也没啥好看的;

2、装备武器(看完战况之后就可以根据任务的具体情况自行更换武器);

3、出阵。

武器与COMBO

◆**圆形**

主要攻击范围是正面与身边周围附近，在平原等广阔的场所会比较有利。但若遇到前后夹击的局面的话对应力比较有限。

□□□△……崩炎落：地面引发大爆炸的技巧，主要攻击范围是正面，消耗中等计量灵力。

□□□□△……天炎落・极：跳跃后砸地面引发大爆炸的技巧，主要攻击范围是身边较广范围，消耗大量灵力。

◆**直线型**

主要攻击范围是正面，在攻击距离上比其他武器有非常大的优势。

□□□△……气孔冲：直线范围的发火攻击，在发动的瞬间会出现破绽。

□□□□△……神炎冲・极：比起气孔冲来拥有更长的攻击范围。

◆**连击型**

这种武器可以放出箭来攻击敌人，按一次△就可放出少量箭来攻击敌人，掌握好节奏的话也可连续攻击敌人。

□□□△……雷光击：放出箭来攻击敌人，同时还可以改变方向，如果连打按



键的话就可放出大量箭来攻击。

□□□□△……紫电击：比起雷光击来放出的箭数量更多，而且根据武器的强度不同，放出的箭的威力也会变化。

◆突进型

武器放在身前的突进攻击最强，在正面的攻击力是最强的。

□□□△……怒龙：灵力槽上会显示速度，消耗灵力也比较少。

□□□□△……怒龙?极：比起怒龙来速度更快，变换方向的时候可以做出特殊攻击动作。

◆射出型

像飞去来器一样的武器，扔出后一定时间就会回到手上。但如果扔出后角色继续移动的话武器则可继续回旋一段时间，直到灵力耗尽。

□□□△……风月斩：扔出武器的强力攻击，过程中还可以用拳来攻击敌人。



□□□□△……风月斩・极：比起风月斩来拥有更大的攻击范围

◆命の御柱

建立后可以恢复士兵体力，如果建在特殊位置还可以恢复犬神灵力，玩家在战斗中会发现有位置会发出蓝色的光芒，那就是所谓的特殊位置。

◆神弓の御柱

建立后在规定射程内会发出火焰攻击，最强定点攻击单位。

◆神炎の御柱

建立后在规定射程内会发出火焰攻击，可以在一定程度上破坏门等建筑物，但需要与目标离得比较近才可以。

◆进军

命令在御柱附近的士兵前进。

◆停止

命令在御柱附近的士兵原地待机。

一章 三河知立

●胜利条件：附近魔物消灭
●败北条件：犬神死亡

任务1 魔物手里救出松平家的士兵

★解决:士兵在开始位置附近的高地处，共有30人。敌人数目不多，很好消灭。

任务2 与松平军本队合流并消灭魔物

★解决：松平军部队人很多，很好找。赶紧冲过去帮他们消灭敌人吧。此处的敌人数量也不多，有松平军的帮助消灭他们非常简单。



任务3 引导松平竹千代到达目标地点

★解决：这里就要用到R2键了，按下后画面会表示“诱导中”，被诱导的部队在画面上会闪烁。再按一次R2则是解除诱导，有时因距离原因也会产生不能诱导的情况出现。这里要把松平引到一个坟头一样的木桩前面，并没有什么难度。



任务4 消灭占领村庄的魔物

★解决：这里地形狭窄，敌人数量非常多，要小心，注意与松平军的配合。

任务5 建造命之神脉，恢复我方兵力

★解决：这其实就是让你熟悉一下御柱系统，这里还只能建造“命”这一种，你就看哪里士兵多就在哪里建造这个柱子，但也要注意地力的消耗，过一会任务就达成了。

任务6 在山道内迎击敌人，保护松平军

★解决：没啥好说的，打吧。这里织田信长也会带部队帮你，但敌人也会出现几次援军，很激烈的一仗。

任务7 保护松平抵达关所并消灭巨大蜘蛛

★解决：关所在地图最西北，距离比较长，要一边保护好松平一边诱导。巨大蜘蛛似乎也没什么了不起，想做BOSS它还不够格。

二章 鹭岛

●胜利条件：关所门附近魔物消灭
●败北条件：道三死亡/我方士兵全灭

任务1 与明智光秀一起消灭周边的敌人

★解决:敌人的数量非常多，一定要掌握好R1乱舞的使用与灵力间的关系。

任务2 迎击敌人，保护我军突破

★解决：这里涉及到一个开门的问题。犬神是不能直接攻击门的，必须诱导一些人类士兵到门附近，才能让他们攻击开门。但此时敌人数量也很多，所以一定要保护好人类部队，以最快的速度开门。

任务3 建造神炎之神脉来开门

★解决：这是一个新的御柱，主要以攻击为主，不仅可以负责保护附近军队，也是攻击门的一种手段。

任务4 消灭敌人快速抵达道三的房间

★解决：这里地形狭窄，敌人数量非常多，但目的不是要全灭敌人，快速向山上冲吧。

任务5 破坏“血晶”，阻止敌人不断出现

★解决：“血晶”在地图西北侧一个高地上，这里也需要诱导一定的士兵过来负责破坏工作，而你就负责保护就好了。

任务6 打倒巨大魔物，消除这里的瘴气

★解决：没啥好说的，打吧。这个家伙确实是BOSS，但在我军部队的包围之下以及其根本不能移动的特性来看，完全是没有威胁的。

三章 桶狭间

●胜利条件：桶狭间附近魔物消灭
●败北条件：信长死亡/织田军士兵全灭

任务1 援护织田军，消灭大群敌人

★解决:敌人的数量非常多，而且有几个大个敌人是必须要消灭才能推动剧情发展的。

任务2 破坏血晶

★解决：这里和上一关一样，需要诱导士兵破坏血晶。但要注意的是本关血晶共有4个，一定要保护好士兵，免得到最后人手不足，那就全完了。

任务3 建造神弓之神脉来防卫部队

★解决：这也是一个新的御柱，主要以攻击为主，而且是最强的攻击类御柱，是保护附近军队的最佳手段。

任务4 消灭巨大魔物并破坏血晶

★解决：打到最后一个血晶时会出现BOSS，必须先消灭掉才能破坏血晶。这个BOSS和上一关那个差不多，只要不正面与其接触就完全没有危险。

四章 川中岛

●胜利条件：上杉军附近魔物消灭
●败北条件：谦信死亡

任务1 援护上杉军，消灭大群敌人

★解决：敌人的数量非常多，而且上杉军在开始阶段是被完全包围的，所以一定要快速突破，帮其解围。之后再破坏一个血晶。

任务2 与上杉一起进军，抵达川中岛

★解决：此时可以用御柱菜单里的“进军”、“停止”指令来指挥我军士兵了，比诱导要好一点，控制范围也大很多。

任务3 破坏巨大血晶

★解决：解决：这里有2个大个血晶，必须组织部队将之破坏。破坏后武田军出现并协助作战。

任务4 消灭敌人援护武田军

★解决：完全没有难度的任务。以武田的实力是不可能被这些敌人打倒的。

任务5 消灭巨大魔物

★解决：老套路，又出现一个BOSS。可是还是不见有什么长进……轻松灭掉后过关。

五章 京

●胜利条件：达到目的地
●败北条件：将军死亡

任务1 到达将军府

★解决：敌人的数量并不多，但是需要移动的距离很长，最好装备一个速度快一点的武器，不然将军的护卫有可能很快就被敌人消灭。西边河沿边上有一溜宝物，量力而行吧。





任务2　消灭冲进府邸的敌人

★解决：敌人会从大门的左右两方发起攻击，注意不要顾此失彼，最好能在比较中间的地带迎击敌人。

任务3　破坏血晶

★解决：非常无语，居然有12个血晶要破坏，好在有1000人的护卫队出现，一个一个砸吧，就是比较消耗时间。

任务4　帮助明智光秀开路引援军

★解决：只要一直诱导他前进就可以，大致到地图南端就会发生剧情。成功请到援军后会有300人的京都护卫兵出现帮助作战。

任务5　打倒巨大蜘蛛

★解决：当还剩一个血晶的时候引发这个情节，巨大蜘蛛部队会袭击将军。所以本关最好的诱导方向是先南后北，不仅救将军方便，也能较快地叫出援军帮忙。巨大蜘蛛有3个，全部消灭后就OK。

任务6　全灭京城内的魔物

★解决：打扫战场而已，虽然敌人数量不少，但都不难打，逐一扫清，顺便找找道具就可以了。

六章　风崎

●胜利条件：附近魔物消灭
●败北条件：犬神死亡

任务1　与德川军一起消灭敌人

★解决:敌人的数量非常多，但是比较集中，很容易达成高连击。但是也要注意友军的生存状况。
任务2：保卫城不受魔物侵犯

任务2　保卫城不受魔物侵犯

★解决:这里也是敌人非常集中的地方，看来爆气攻击是不可少的手段。我军人数也很充足，没有难点。

任务3　破坏血晶

★解决:虽然只有一个血晶，但却在地图最西南处，比较折腾人，所以这关最好不要装备速度慢的武器。

任务4　保卫城砦

★解决:要保护三个门，坚持230秒就可以，三个门只要还剩一个就是胜利，但是如果有一个门被打破的话，敌人就会源源不断地进来，所以最好多跑跑腿，三个门都照顾一下。只不过敌人会从四面八方涌过来，数量也多，比较麻烦。

任务5　决战

★解决:如果被魔物突破的话，就会被迫进入限制时间的全灭敌人任务。没什么好说的，只能为刚才的不努力付出代价了。消灭BOSS及大队敌人后过关。

七章　金崎

●胜利条件：藤吉郎到达目的地
●败北条件：藤吉郎死亡/织田军士兵全灭

任务1　护送木下到达目的地

★解决:这是本关的最终目的，需要注意的是本关是一个狭长地段，敌人数量多，而且很容易就形成夹击状态，而且中途会发生好几次被夹击的剧情，所以一定要多跟着大部队，不要独自行动太久。沿途的几个血晶都要砸掉，免得影响部队行军。

任务2　破坏桥附近的血晶

★解决：这里敌人非常多，要注意部队士兵的安全。

任务3　消灭巨大魔物

★解决：桥的道路打开之后出现一个BOSS，和以前的一样，灭掉即可。但要注意它身边有很多敌人，不要被围攻。

任务4　限制时间内到达目的地

★解决：300秒内到达目的地，要注意敌人的包围，最好先冲上去清干净敌人。途中有一个血晶也是一定要破坏的，否则后患无穷。

八章　驹场

●胜利条件：信玄到达目的地
●败北条件：信玄死亡/武田军士兵全灭

任务1　与大队敌人交战，保护武田军

★解决:非常壮丽的一战，非常的无语。敌人数量非常非常多，冲进去爆个灵力杀吧！杀掉一定数量的敌人之后任务就算达成了。

任务2　到达地图四角任一地带

★解决:这里敌人非常多，但无论如何也要自己先冲出去一下，否则后面的情节无法引发。

任务3　破坏周围血晶，给武田军开路

★解决：到达任一角后发现敌人的血晶完全把道路封锁了，必须清除这些血晶。但在如此多的敌人包围之下保护士兵进行破坏工作确实有一定难度。

任务4　护送信玄到达目的地

★解决：这个任务不难，自己在后面断后就可以了，信玄会在第一时间内撤退。

任务5　消灭巨大魔物

★解决：说是有10个巨大魔物，但被那么多敌人一围也基本找不出来了。也只能往里拼着打了，一定要打，否则我军死的速度会让你惊叹。总之本关敌人非常多，必须要加以小心。

九章　长条

●胜利条件：魔物消灭
●败北条件：胜赖死亡/武田军士兵全灭

任务1　消灭威胁武田军的敌人

★解决：开始的任务和以前一样，打倒一定数量敌人后顺利完成任务。

任务2　破坏巨大血晶

★解决：这里敌人非常多，最好先冲杀一阵再让士兵来砸，虽说本关敌人并不多吧，但也还是谨慎点好。

任务3　护送胜赖回归信浓

★解决：又是一个累傻小子的任务，得兜非常大的一圈。而且沿途有好几个血晶拦路，最好清除干净。

任务4　破坏堵住道路的血晶

★解决：基本上冲到这个高地上就没什么后顾之忧了，可以安心地砸砸砸。

任务5　击退巨大魔物

★解决：又来了……不过这次出现的是以前几个BOSS一起出现，比较麻烦。千万别乱战，否则这里很有可能让你尝到失败的滋味。

十章　能登七尾

●胜利条件：魔物消灭
●败北条件：谦信死亡/上杉军士兵全灭

任务1　消灭前方出现的敌人

★解决:这个任务和前面一样，打倒一定数量敌人后顺利完成任务。

任务2　破坏巨大血晶

★解决：这里敌人非常多，最好先冲杀一阵，感觉这几关似乎展开都差不多。

任务3　护送上杉军撤退

★解决：同样是一个撤退任务。在撤退到达一定地点后沿途将会出现几个血晶拦路。

任务4　破坏堵住道路的血晶

★解决：不仅敌人数量多，而且血晶的位置也比较麻烦，需要小心。

任务5　击退BOSS

★解决：又来了巨大魔物，这次出现的几个BOSS倒是没有上一关那样难对付，基本上只要手里还有足够的士兵，是不会有什么困难的。

十一章　信越

●胜利条件：到达指定地点
●败北条件：谦信死亡/我军全灭

任务1　消灭威胁我军的敌人

★解决:打倒一定数量敌人后顺利完成任务。

任务2　破坏巨大血晶

★解决:依然是非常多的敌人，在乱军中如何保护我方是关键问题。

任务3　消灭巨大魔物

★解决:本关后半段将会出现两个boss，到这里最好能保有一定数量的我军，会对作战有很大帮助。

十二章　石山本愿寺

●胜利条件：破坏所有血晶
●败北条件：犬神死亡

任务1　突破敌人的围攻

★解决:战斗进行到一定程度后，会有援军到来。

任务2　破坏所有血晶

★解决:本关敌人非常多，需要花点时间解决，之后又是无数血晶等着你破坏，只能一点一点慢慢地打了，注意保护我军。最好先消灭左右任一边的血晶岩，免得被敌人3面夹击。

十三章　丹山

●胜利条件：关口守卫
●败北条件：犬神死亡

任务1　快速破坏前方的3个血晶

★解决:最好先找一边突破，这种战斗最忌讳被敌人围攻。中间的敌人比较多，最好先无视。

任务2　保护关卡消灭敌人

★解决:战斗进行到一定程度后从关卡左右2边出现大批魔物，只要将敌人消灭到一定数目以下就过关了。

十四章　上崎

●胜利条件：消灭后期出现的2个血晶岩
●败北条件：犬神死亡

任务1　血晶破坏



★解决:上来一定要先做好基地的防御工作，因为就靠我军兵力对付后面的敌人还是比较难的。战斗开始后注意三方栅栏的保护，每消灭掉一定数目敌人后会出现一个血晶，将2个大血晶破坏后就过关。

十五章　安土

●胜利条件：消灭敌人
●败北条件：犬神死亡

没什么可说的了，最后一关是对你的武器和用兵战术的综合考验，只有步步为营才能取得胜利。

备注：本广告刊登的国际知名影片游戏图片均由教师团队制作



上海大学是国家“211工程”重点建设的高校之一，是一所拥有理、工、文、法、史、经济、管理等学科门类及美术、影视艺术等学科的综合性大学，拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施。

为了缓解国内游戏、影视、建筑三维动画人才奇缺的现状，上海大学成人教育学院与国内专业机构上海CIA数码科技合作，吸收和借鉴北美著名动画游戏学院加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的教学体系，现面向全国开办三维游戏影视动画专业研修2006年春季班（CIA第11期），有关事宜公告如下：

招生公告

www.cia-china.com



上海大学

成人教育学院

三维游戏影视动画专业研修 2006年春季班



招生计划：

维影视动画专业研修班（全日制一年，1080课时） 招生人数：35

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、FLASH动画制作等专业技能。

维游戏动画专业研修班（全日制一年，1080课时） 招生人数：35

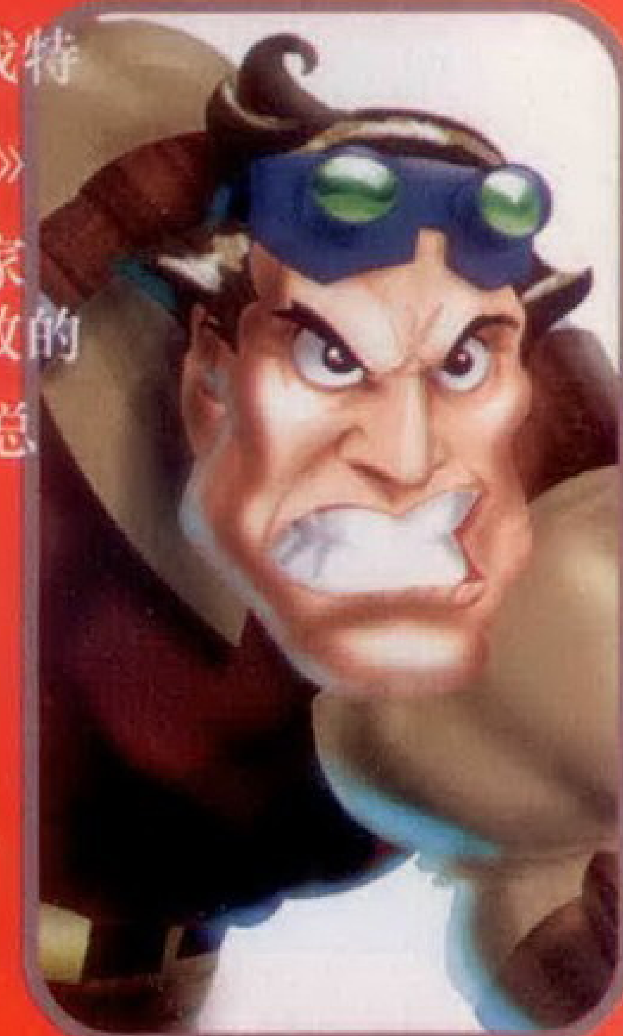
培养目标：培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成等专业技能。

维建筑动画专业研修班（全日制一年，1080课时） 招生人数：35

培养目标：学习建筑室内外表现技法与建筑渲染技术、后期建筑效果图的合成处理方法，制作住宅、别墅、夜景、鸟瞰等不同表现风格的效果,掌握完整的专业建筑动画制作技能。

主要师资：

任课教师具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特主创，在游戏影视制作领域有很深的造诣；章老师曾制作过包括《宝莲灯》、《人猿泰山》、《蝙蝠女》《我为歌狂》等著名动画片；黄老师是国内第一款3D游戏主创，在游戏动画方面是国内权威专家，曾担任多家司艺术总监。 中心还将聘请《变形金刚》三维卡通制作人David Liu、负责《骇客帝国Ⅲ》和《机械公敌》电影特效的ARK ROTH、两次获得艾美动画特效奖，迪斯尼《玩具总动员》、《小熊维尼》、 《白雪公主、灰姑娘》、《海底总员》的游戏动画导演，有北美图形艺术大师之称的Cliff Garbutt等国际动画大师客座指导。





证书：

完成学业通过考核者将颁发加拿大CIA互动艺术学院专业认证证书，同时可参加MAYA和3ds max官方认证考试。

就业：

成绩合格者择优推荐到Main Frame（加资）、EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 e-mail: zhaosheng@cia-china.com

报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院B楼211室

详情请登录：www.cia-china.com

新作游戏发售表

随着新一年的到来，21世纪的最初10年已经过去了一半。杂志在新的一年里又改了版，（为什么要说又？）可怜的猴子从龙马那里接手秘技天地之余，又从编辑部第一好好先生蓍子同志手里接到了新作发售表。猴子整天埋头于大量日文的发售资料中不能自拔，据他们说讲梦话都是日语的……神啊，救救我吧…… □责编/猴子

PS2

PS2			
12月1日			
★生化危机4（日版）	バイオハザ－ド4	AVG	CAPCOM
义经记	义经记	AVG	BANPRESTO
焰	HOMURA	STG	TAITO
MADDEN NFL 06	MADDEN NFL 06	SPG	EA
★星球大战3——西斯的复仇	スタ—ウォ—ズ3シズの复仇 Electronic	Arts	4980日元
世界坦克战争博物馆 东部战线	ワ—ルドタンクミュ—ジアムフォ—ゲ—ム东部战线	SLG	Success
假面骑士 响鬼	假面ライダ— 响鬼	ACT	BANDAI
义经记 限定版 豪华绚烂	义经记 限定版 豪华绚烂	AVG	BANPRESTO
基诺之旅II–美丽世界	キノの旅The Beautiful World	AVG	Media Works
12月8日			
★龙如	龙が如く	ACT	SEGA
桃太郎电铁15 五大怪人登场！	桃太郎电铁15 五大ボンビ－登场!の卷	TAB	HUDSON
怪物农场5	モンスタ－ファ－ム5 サ－カスキャラバン	SLG	TECMO
SUGAR SUGAR RUNE	シュガシュガル－ン	AVG	BANDAI
★太鼓达人 HAPPY 六代目	太鼓の达人 わいわいハッピ－! 六代目	ETC	NAMCO
蓝之断片	フラグメンツ・ブル–	AVG	角川书店
★星际游侠	ロ–グギャラクシ–	RPG	SCEI
12月15日			
暗影刺猬	シャドウ・ザ・ヘッジホック	ACT	SEGA
金色卡修 GO！GO！魔物战斗	金色のガッシュベル!! ゴ–!ゴ–!魔物ファイト!!	ACT	BANDAI
实况棒球12 决定版	实况パワフルプロ野球12 决定版	SPG	KONAMI
巨人之星3	スロッタ–UPコア8 极炎打!巨人の星3	SPG	DORASU
★深渊传说	テイルズ オブ ジ アビス	RPG	NAMCO
四季 D.C.F.S.	D.C.F.S.–ダ・カ–ポ–フォ–シ–ズンズ	AVG	角川书店
实况力量职棒12决定版	实况パワフルプロ野球12决定版	SPG	KONAMI
神勇小小鸡	チキンリットル	ACT	Publisher
★金刚（日版）	PETER JACSON'S キングコング	ACT	UBI SOFT
12月22日			
老虎伍兹・06巡回赛	タイガ－・ウッズ PGA TOUR 06	SPG	EA
★王国之心2	キングダムハ—ツ2	ARPG	SQUARE・ENIX
G1 JOCKEY4	ジ–ワンジョッキ–4	SLG	KOEI
实战弹子必胜法！CR北斗之拳	实战パチンコ必胜法!CR 北斗の拳	ETC	SEGA
网球王子 –学园祭的王子大人–	テニスの王子样 –学园祭の王子样–	AVG	KONAMI
★火影忍者NARUTO 终极英雄3	NARUTO–ナルト– ナルティメットヒ–ロ–3	FTG	BANDAI
极品飞车 Most Wanted	ニ–ド・フォ–・スピ–ド・モスト・ウォンテッド	RAC	EA
NEOGEO斗技场	ネオジオ バトルコロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
★合金装备・索利德3 生存	メタルギア ソリッド 3 サブシスタンス	ACT	KONAMI
PSYCHIC FORCE COMPLETE	サイキックフォ–ス COMPLETE	FTG	TAITO
★前线任务5 –SCARS OF THE WAR–	フロントミッション5 –スカ–ズ・オブ・ウォ–	SLG	SQUARE・ENIX
BLEACH 被解放的野心	BLEACH –放たれし野望–	RPG	SCE
黑客帝国 尼奥之路	マトリックス パス・オブ・ネオ	ACT	ATARI
★合金装备3 生存 耳机同捆版	メタルギア3 サブシスタンス ヘッドセット同捆版	ACT	KONAMI
SEGA 2500系列	尖端大战略 德意志闪电战	SEGA	AGES
2500シリ—ズ アドバンスド 大战略	ドイツ电击作战	SLG	SEGA AGES
2500シリ—ズ	セガメモリアルコレクション	ETC	SEGA
SEGA2500系列	世嘉纪念精选集	——	SEGA
2006年1月12日			
★SEGA拉力2006	セガラリ－2006	RAC	SEGA
幕末浪漫・月华剑士1+2	幕末浪漫・月华剑士1+2	FTG	SNKPLAYMORE
影之心 来自新世界	シャド—ハ—ツ フロム・ザ・ニュ —・ワ—ルド スタ—タ	RPG	ARUZE
1月26日			
I/O	アイオ—	AVG	GoodNavigate
少女恋爱大革命！	乙女的恋革命★ラブレボ!!	AVG	INTERCHANEL
夏令营2 虹色青春	キャンバス2～虹色のスケッチ～	AVG	角川书店
侍魂・天下第一剑客传	サムライスピリッツ 天下第一剑客传	FTG	SNKPLAYMORE
★新鬼武者 梦之黎明	新鬼武者 DAWN OF DREAMS	ACT	CAPCOM
最终护卫・深夜的黑蝶物语	ラスト・エスコ–ト–深夜の黑蝶物语–	SLG	D3P
★华氏（靛青预言日版）	ファ—レンハイト	AVG	ATARI
★FFVII 塞伯拉斯的挽歌	ダ—ジュ・オブ・ケルベロス	RPG	SQUARE ENIX
2月9日			
★死魂曲2	サイレン2	AVG	SCEI
2月23日			
★KOF・大蛇篇	ザ・キング・オブ・ファイタ–ズ オロチ篇	ACT	SNKPLAYMORE
魔界战记2	魔界战记ディスガイア2	SLG	日本一
银河天使队2 绝对领域之扉	ギャラクシ–エンジェルII 绝对领域の扉	AVG	BROCCOLI
★幻想水浒传5	幻想水浒传 V	RPG	KONAMI
3月16日			
★最终幻想12	ファイナルファンタジ－X II	RPG	SQUARE・ENIX
预 定			
★怪物猎人2	MONSTER HUNTER 2	AVG	CAPCOM
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アロ—ンインザダ—ク–ザニュ—ナイトメア—	AVG	CAPCOM
★大神	大神	ACT	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 青之章	ガンパレ－ド・オ－ケストラ 青の章	AVG	SCE
新机动幻想 绿之章	ガンパレ－ド・オ－ケストラ 绿の章	AVG	SCE
KOF MX2	KOFマキシマムインパクト2	FTG	SNKPLAYMORE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
蔷薇木上开满蔷薇花	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク	AVG	INTERCHANEL
CLANNAD	CLANNAD–クラナド–	AVG	INTERCHANEL
梦幻之星 宇宙	ファンタシ－スタ－ユニバ－ス	RPG	SEGA
六星闪亮	六ツ星きらり	AVG	千世
绝体绝命都市2 被冰冻的记忆	绝体绝命都市2 –冻てついた记忆たち–	AVG	IREM
大战略7	大战略VIIエクシ－ド	SLG	SystemSoftAlpha
新豪血寺一族・烦恼解放	新豪血寺一族～烦恼解放～	FTG	EKISIDE
龙虎之拳・天地人	龙虎の拳～天・地・人～	FTG	SNKPLAYMORE
便利店4	ザ・コンビニ4	SLG	HUMSTAR
RULE of ROSE	RULE of ROSE	AVG	SCE
K–1 WORLD GP 2005	K–1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
雅典2004	ATHENS 2004	SPG	SCE
信长野望・革新	信长の野望・革新	SLG	KOEI
世界坦克博物馆 FOR GAME 东部战线	ワ–ルド タンク ミュ–ジアム フォ–ゲ–ム东部战线	SLG	SUCCESS
星战・前线2	スタ－・ウォ－ズ バトルフロント2	ACT	EA
摩托TT	Tourist Trophy –The Real Riding Simulator–	RAC	SCEI
盗墓者・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・AVG	Eidos
灵魂燃烧	ブレイジング・ソウルズ	SRPG	IDEA FACTORY
弹子乐园–大海与夏天的回忆–	パチパラ12 –大海と夏の思い出–	ETC	ISE
KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイタ–ズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.1 再诞	.hack//G.U. Vol.1 再诞	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想フ声	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 iくような速さで	RPG	BANDAI
新世纪EVA EVA钢铁女朋友	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガ–ルフレンド 特别编	SLG	GENEX
吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线异状なし–ベルリンへの道–	SLG	MARIONET
Dance Dance Revolution STRIKE	Dance Dance Revolution STRIKE	ETC	CAPCOM
分离之心	セパレイトハ–ツ	SLG	KID
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレ–ド2	SLG	WINKYSOFT
心跳回忆 女孩版 2nd Kiss	ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss	SLG	KONAMI

PS3

PS3			
2006年春			
致命惯性	フェイタル・イナ–シャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレ–ドスト–ム・百年战争	ACT	KOEI
仁王	仁王	ACT	KOEI
装甲核心4	ア–マ–ド・コア4	ACT	FROM
KOF Maximum Impact3	キング・オブ・ファイタ–ズ	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
2006年内			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバ–フォ–ミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバ–マン	ACT	HUDSON

恶魔猎人4	デビル メイ クライ 4	ACT	CAPCOM
合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI

XBOX

12月15日			
暗影刺猬	シャドウ・ザ・ヘッジホック	ACT	SEGA
预 定			
雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
RILICS	レリクス	AVG	Bothtec
红忍	RED NINJA	ACT	VI
索尼克 骑手	ソニック ライダーズ	ACT	SEGA
KOF NEOWAVE	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウエイブ	FTG	SNKPLAYMORE
黄金眼	ゴールデンアイ	ACT	微软
Starcraft：GHOST	Starcraft：GHOST	ACT	CAPCOM
Tom Clancy's Rainbow	Tom Clancy's Rainbow	ACT	UBI SOFT
Six 3 Black Arrow	Six 3 Black Arrow		

XBOX360

12月10日			
死或生4	DEAD OR ALIVE 4	FTG	TECMO
FIFA06	FIFA06 ロード・トゥ FIFA ワールドカップ	SPG	EA
极品飞车 Most Wanted	ニード・フォー・スピード・モスト・ウォンテッド	RAC	EA
完美黑暗Zero	Perfect Dark Zero	ACT	MICROSOFT
山脊赛车6	Ridge Racer 6	RAC	NAMCO
预 定			
Love FOOTBALL	Love FOOTBALL	SPG	NAMCO
OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS
职业棒球魂	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
搏击玫瑰XX	ランブルローズXX	ACT	KONAMI
天外魔境ZIRIA	天外魔境ZIRIA 遥かなるジパング	RPG	HUDSON
金属战犬	クロムハウンズ	ACT	SEGA
幻城杀手	フレームシティ	ACT	NAMCO
妖精公主・神力原理	カメオ：エレメンツ オブ パワー	ACT	微软
世界空军力量	ワールドエアフォース	SLG	TAITO
真・三国无双4 Special	真・三国无双4 Special	ACT	KOEI
地震4	クウェーク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
金刚	PETER JACSON'S キングコング	ACT	UBI SOFT

NGC

11月21日			
火影忍者NARUTO 剧斗忍者大战！4	NARUTO-ナルト-剧斗忍者大战!4	ACT	BANDAI
11月23日			
海贼王・海滨嘉年华	ONE PIECE パイレーツカーニバル	ACT	BANDAI
11月24日			
SSX on tour with 马里奥	SSX On Tour with マリオ	RAC	EA
12月1日			
SD高达 扭蛋战争	SDガンダム ガシャポンウォーズ	SLG	BANDAI
12月15日			
暗影刺猬	シャドウ・ザ・ヘッジホック	ACT	SEGA
预 定			
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说	A・RPG	任天堂
大金刚赛车	ドンキーコングレーシング	RAC	任天堂
超级猴子球DS	スーパーモンキーボールDS	ACT	SEGA
史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团	スライムもりもりドラゴンクエスト2	ACT	SQUARE ENIX

GBA

11月17日			
口袋妖怪・不可思议的迷宫 赤之急救队	ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队	A・RPG	任天堂
11月23日			
洛克人EXE6 电脑兽苍牙	ロックマンエグゼ6 电脑兽グライガ	A・RPG	CAPCOM
洛克人EXE6 电脑兽烈爪	ロックマンエグゼ6 电脑兽ファルザー	A・RPG	CAPCOM
11月24日			
金色的卡修 友情电击	金色のガッシュベル!!友情の电击	FTG	BANPRESTO
梦之组合	ドリームタッグトーナメント		
12月8日			
最终幻想4 ADVANCE	Final Fantasy 4 ADVANCE	RPG	SQUARE・ENIX
12月31日			
命令与毁灭 ADVANCE	COMMAND & DESTROY ADVANCE	RTS	TBA
预 定			
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY

PSP

11月17日			
TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
11月24日			
FIFA06	FIFA06	SPG	EA
12月1日			
★怪物猎人PSP	モンスターハンター ポータブル	ACT	CAPCOM
12月8日			
激・战国无双	激・战国无双	ACT	KOEI
合金装备ACID2	METAL GEAR ACID2	ACT	KONAMI
12月15日			
机关	KARAKURI	ACT	TECMO
紧急出口	EXIT	ACT	TAITO
反乱猎人X	イレギュラーハンターX	ACT	CAPCOM
流行之神PSP 警视厅怪异事件档案	流行り神PORTABLE 警视厅怪异事件ファイル	AVG	日本一
12月22日			
我的块魂	仆の私の块魂	ACT	NAMCO
零式舰上战斗记 征空王	零式舰上战斗记 征空王	STG	TAITO
真・女神转生 恶魔召唤师	真・女神转生 デビルサマナー 恶魔召唤师	RPG	ATLUS
12月29日			
★超级机器人大战MX	スーパーロボット大战MX	SLG	BANPRESTO
1月12日			
The Sims 2 Dr.多米尼克的阴谋	ザ・シムズ2 Dr.ドミニクの阴谋	AVG	EA
1月19日			
街头霸王3↑↑	ストリートファイター3↑↑	FTG	CAPCOM
预 定			
电车GO！POCKET 中央线篇	中央线编电车でGO！ポケット 中央线编	SLG	TAITO
忍道・焰	忍道・焰	ACT	SPIKE
★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
Zoo	Zoo	AVG	SUCCESS
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战争	魔界ウォーズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
大战略PSP	大战略 ポータブル	SLG	元气
炼狱2	炼狱2	ARPG	HUDSON
新洛克人	ロックマンロックマン	ACT	CAPCOM

NDS

11月23日			
欢迎光临 动物之森	おいでよどうぶつの森	ETC	任天堂
SONIC RUSH	ソニックラッシュ	ACT	SEGA
11月26日			
哈里・波特与火焰杯	ハリー・ポッターと炎のゴブレット	ACT	EA
12月1日			
龙珠Z 舞空烈战	ドラゴンボールZ 舞空烈战	FTG	BANDAI
中央大陆战记 阿卡迪亚传说	ゾイドサーガDS -legend of arcadia-	RPG	TOMY
12月8日			
马里奥赛车DS	マリオカートDS	RAC	任天堂
甲虫王者	甲虫王者ムシキング	RPG	SEGA
通往伟大的冠军之路DS	グレイテストチャンピオンへの道 DS		
1月19日			
★生化危机・死寂	バイオハザードDS	AVG	KONAMI
LOST MAGIC	LOST MAGIC	AVG	TAITO
KEROKERO7	ケロケロ7	AVG	BANDAI
预 定			
魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
圣剑传说DS・玛娜之子	圣剑传说DS・CHILDREN OF MANA	A・RPG	SQUARE・ENIX
天外魔境2	天外魔境2	RPG	HUDSON
三国志DS	三国志DS	SLG	KOEI
★口袋妖怪・钻石	ポケットモンスター ダイヤモンド	RPG	任天堂
★口袋妖怪・珍珠	ポケットモンスター パール	RPG	任天堂
★口袋妖怪战队	ポケモンレンジャー	ETC	任天堂
机器猫・野比与恐龙的2006	ドラえもん のび太の恐龙2006 DS	AVG	SEGA
水果村的动物们2	フルーツ村のどうぶつたち2	AVG	TDK
★逆转裁判4	逆转裁判4	AVG	CAPCOM
马里奥篮球 3on3	マリオバスケット 3on3	SPG	任天堂
ASH	ASH	S・RPG	任天堂
天诛DS	天诛DS	ACT	FROMSOFTWARE

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送80名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运



本期抽奖截止时间 1月1日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① 柯南Q版玩偶

（随机获取任意一款）



30名

② 网球王子胸针

（随机获取任意一款）



30名

③ 通灵王胸章



8名

④ 合金装备 索利德2 SUBSTANCE 手办



2名

⑤ 钢之炼金术师手办



5名

⑥ KERORO军曹精美手机绳套装



5名

170期中奖名单

A 高达女主角SELECTION原版手办： 辽宁省/王刚、江西省/张晋

B 随身玩伴 多罗玩偶： 北京市/刚忠勇、江苏省/周羽飞、辽宁省/和冠成、山东省/魏磊、上海市/卢云庆

C 圣斗士星矢黄金十二宫随意扣： 山东省/王长一、江苏省/孙涛、北京市/王晋、河北省/高阳、辽宁省/刘放、河南省/阮泓清、北京市/孙毅、河南省/王午豪、天津市/李敬、北京市/戴宜策、辽宁省/李博、河南省/薛寒、北京市/万俊杰、四川省/罗敦、山东省/陈宇、黑龙江省/孔德明、北京市/刘庆、山西省/刘智、江苏省/王颖、吉林省/刘司博、广东省/廖瑜、黑龙江省/王鹏、北京市/李辰汉、河北省/龙海波、天津市/曾繁盛、上海市/杨捷、重庆市/李酷、陕西省/刘爽、河北省/李飞、黑龙江省/关婧华、北京市/罗菲菲、广东省/林小璐、辽宁省/徐晓宁、河北省/李拓、江西省/谭天轶、云南省/岳云翔

D 高达SEED来电闪： 辽宁省/刘冠彬、北京市/肖亚明、广东省/邓凯恩、河北省/葛海峰、湖北省/黄志雄

E 死神 魂标志挂坠项链： 天津市/莫然、江苏省/顾伟、广西/文敏、陕西省/杨青谕、河北省/唐易石、安徽省/张宇、重庆市/刘杰、内蒙古/郭旭、山东省/吴忠军、福建省/郑健辉

F 哈罗奇趣钥匙扣： 广东省/吴建华、天津市/杜长明、福建省/杨加旺、北京市/陈露露、上海市/徐耀骏、山东省/李闵、广西/胡家栋、江苏省/陈力、辽宁省/刘学硕、北京市/关磊、重庆市/岑枫、安徽省/刘时南

G 犬夜叉兄弟联手机吊饰： 辽宁省/李鑫、湖南省/李佳、广东省/张弘毅、江西省/刘迅、广东省/伍海宁、四川省/温健、辽宁省/张鸿宇、北京市/张延柞、山东省/殷召明、天津市/张川

中国电玩榜中奖名单

网球王子/钢炼钥匙扣： 重庆市/林玖鸷、福建省/陈捷、天津市/李官城、辽宁省/杨俊、贵州省/胡艺、新疆省/伊力亚尔、广东省/周裕彬、北京市/国舰

黄金圣斗士： 贵州省/刘云华、北京市/杜珽、辽宁省/赵继超、上海市/何兢、辽宁市/王磊、天津市/杨雨生、广西/黄琳琳、广东省/吴文坚、内蒙古/吕宇青、四川省/徐世超、上海市/王天懋、重庆市/胡纹浩

高达女主角selection 原版手办： 广东省/龙伯康、黑龙江省/郭林、安徽省/侯宇

聘人

寻找精英

一同打造国内最强电玩杂志

电软编辑 招聘

1、精通日语（一级者优先）或英语
2、对电视游戏、掌机游戏及游戏历史如数家珍
3、能够独立快速完成游戏并制作攻略或研究
4、文笔流畅，思想活跃（擅长写长篇文章者大欢迎）

应聘者注意：请将个人简历（请写详细，并说明自己在游戏方面所擅长的领域）及相关展示能力的作品（文章类型不限，字数不少于800）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘部（注明"编辑应聘"）
邮编：100011　　咨询电话：010-64472187
电子简历请发至：yp@vgame.cn

美术编辑 招聘

1、熟练操作苹果机，精通Photoshop、Freehand等制作排版软件
2、有至少一年以上的杂志、报纸排版经验，了解书刊杂志制作规则
3、善于与人沟通，能够根据不同要求快速理解制作设计理念
4、接受过系统的美术教育及热爱游戏者优先

应聘者注意：请将个人简历（请写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，最好能有杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘部（注明"美编应聘"）
邮编：100011　　咨询电话：010-64472187
电子简历请发至：yp@vgame.cn

掌机迷编辑 招聘

1、精通日语（一级者优先）或英语
2、对电视游戏、掌机游戏及游戏历史如数家珍
3、能够独立快速完成游戏并制作攻略或研究
4、文笔流畅，思想活跃（擅长写长篇文章者大欢迎）

应聘者注意：请将个人简历（请写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，最好能有杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘部（注明"掌机迷编辑应聘"）
邮编：100011　　咨询电话：010-64472187
电子简历请发至：yp@vgame.cn

2006 年即将到来，《电子游戏软件》与《掌机迷》杂志为了能够更好的为广大读者奉献精彩的内容，将开始了新一轮的编辑招聘。凡符合以上条件或者有其他自身优势，并有兴趣加入编辑部的朋友都可以前来一试身手。加入我们的团队，一起实现梦想。